

ROBOT ARGENTINO NIPON

RAN

17

Manga y anime

Robots gigantes

Minitas

Chaboncitos

¡36 páginas a todo color!

Kawamori
nos cuenta el
secreto de su
éxito

AONOROKUGO
La patrulla
submarina

RANMA ½
la película
¡¡al desnudo!!



RAN #17 • MAYO 1999 • \$ 4



Ademas

OUTLAW STAR - MANGA XXX - DOKI DOKI

¡¡ WARNING !! Mantenga a los niños lejos del Robot, contiene material adulto

TODO LO QUE NECESITÁS SOBRE MANGA



COMICS

LIBROS

MUNECOS

LLAVEROS

MAQUETAS

PINS

REMERAS

POSTERS

TALCAHUANO 470
TEL\FAX: 4371-0886

De Lunes a Viernes de 10 a 20 hs
sabados de 10 a 19 hs

JURAMENTO 2584
TEL\FAX 4788- 4521

De Lunes a Viernes de 10 a 20 hs
sabados de 10 a 20 hs

INFORMES

10

RANMA 1/2

Nuestro Fashion Gurú desnudó a la readora de esta serie, Rumiko Takahashi y lo único bueno que le encontró fue que sabe hacer manga y dinero por partes iguales.

15

MACROSS 7 ENCORE

La figurita más difícil del universo Macross cayó en nuestras manos enviada por Dios, para compartirla con nuestros cristianos lectores

17

AO NO ROKUGO

Combatiendo al calamar, una gordita virgen y un loser drogón nos sumergen el océano de la animación 3D y nos muestran la raya.

22

EL BARON ROJO

Un noble paladín con corazón digital nos demuestra como se hace una serie cinco estrellas con una historia más que forra.

24

OUTLAW STAR

Curtiéndose minitas que lo meten en problemas, llega este forajido en sus dos versiones: impreso en papel reciclado o animado por coreanos mal asalariados.

26

STARSHIP TROOPERS

Los argentinos en la era espacial combaten a la subversión insectista que parasita nuestra sociedad derecha y humana.

32

KEY WORDS

Gratis con este número de la Ran reclamá la guía básica de términos especializados para lograr entenderse con el tintorero de la esquina

SECCIONES

04

EDITORIAL

05

HARLOCK CAFE

08

VIDEO JUEGOS

12

RAN FASHION AWARDS

13

GLORIOSOS BASTARDOS

27

TOKO Y KANTO

28

LA ROBOKOLA

29

LA REPISA

31

PUNTO REFLEX

33

CAPTAIN CINZANO



LOS CULPABLES DE TODO



Pato Land



Cesar Pereyra



Pablo Rivas



Marco Romero



Nicolas Mari



Lore y Hokuto

COLABORADORES APAREADOS

Miguel Falco + Leo Ramirez
Pablo Castro + Charly Fleming
Diego Rodríguez + Ikedo Dai
Victor + Nano (VMA)
Gonzalo Leiva

RAN # Robot Argentino Nipon # 17

Abril 1999 Registro de propiedad intelectual en trámite

Es una publicación de

Bates Motel S.H., Lavalle 2007, 1° piso, of. B.

Tel. 4372-3093

Propietario y Director : Patricio Land

Editores responsables: Axel Kuschewatzky y

Guillermo Hernández

Impreso en Producciones Gráficas S.A., Tacuarí 530 1º
(1071) BS.AS.

Todas, absolutamente todas las imágenes que usamos en esta edición son copyright de sus respectivos autores y son utilizadas únicamente para informar y entretener a las primas de nuestros amigos. Los informes pueden no representar la opinión de nuestro editor ni a la realidad.

Gracias totales: a nuestros familiares, Ana, la pequeña Lara Gaby y Kary (esposa, hija, y novias comprensivas), y al Sr. Mabragaña y a Mirta que se pusieron con las compus. A la Papa, Fabiana, Charly y Guillermo que chivearon las partys por radio. A Freddy y su clan por sus sabios consejos. Al pibe Jorge, Nano, Dieguito, al Turco, Paulita, Maru, al Cabo Platas y Kenzor que están esperando el día para cagarnos a tiros. A Juan Pablo II y a Alejandro Rees. A PBT, Caroli y demás Alucinados y Acomodadores. Al Matsu y a García por ser los mas grandes y muy especialmente a todos los que nos leen.

PRODUCIDA, DISEÑADA, TESTEADA, INCENDIADA, MATSMONITIZADA, EMISITIZADA, MEMONITIZADA Y ELIMINADA INTEGRAMENTE EN

Estudio!
Yukino®!

La vanguardia es así....

Visítanos en Internet

[Http://members.xoom.com/ranweb](http://members.xoom.com/ranweb)

EDITORIAL

Hola, amigos. La emoción nos abruma mientras escribimos estas líneas, ya que el destino de las mismas no es en esta ocasión el de ser tristemente reproducidas en obsoletas fotocopadoras de mezquino tóner, ni tampoco en las empastadas fotoduplicadoras de algún imprentero subterráneo, ni tan siquiera en la diluida tinta negra de alguna prestigiosa rotativa. No señor, a partir de este número, brillantes y rutilantes colores iluminan todas y cada una de nuestras 36 flamantes paginitas, y esperamos que el acontecimiento los alegre tanto a ustedes como a nosotros. Saludamos con ellos (con los colores, se entiende) a nuestros fieles lectores de siempre, y damos la bienvenida a aquellos inquietos investigadores del macabro mundo editorial argento, que día a día ven nacer nuevos e improvisados especialistas (?) en manga. No estamos renegando en éstas páginas de nuestra antiguo pasado fanzinerero, ni de nuestra más reciente incursión en el mundo de la monocromía imprentil (en ambas oportunidades con tapa color, eso sí), ni mucho menos. Todo lo contrario, nuestra intención fue, tanto en ese entonces como lo es ahora, la de ofrecer a los lectores la mejor información sobre las más interesantes producciones del fantástico nipón animado.

En tales oscuros dominios supimos encender un modesto farolito a principios de esta década, bajo el cual se nuclearon muchas de las almas en pena que en aquellos años escondían tímidamente entre las carpetas del bachillerato sus ejemplares de **Akira**, mientras las legiones de comiqueros **Corbenianos** y **Jimliístas** correteaban alegremente entre los puestos del parque Rivadavia.

Muchos nos acompañaron en nuestro lento pero constante periplo, muchos se fueron sumando en el camino de este siempre ambicioso emprendimiento, y en cada ocasión se utilizaron los mejores recursos dentro de las modestas posibilidades a nuestro alcance, con el objetivo de difundir lo que mas nos gusta.

Hoy que, como resultado de tanta insistencia, se depositan en este robot la confianza y los medios para hechar a andar con paso regular y con los tornillos cromados, no pensamos desprovechar la oportunidad, y nuestros ordenadores apenas pueden aguantar la paliza que les estamos dando en el laboratorio.... En fin, sean todos bienvenidos a bordo, y pongansé los cascos que va se abren las compuertas. HASHIIIN!!!!

Atención: los nombres de las personas que figuran en los agradecimientos al pie, en especial los de las de sexo femenino, pueden variar con respecto a los aparecidos en números anteriores. Nosotros seguimos siendo los mismos de siempre.

El Robot.





Harlock

CAFE

*Comentarios
posta que
circulan por
los pasillos
de la Arcadia*

DOKI DOKI NEWS

De las páginas de la revista mensual especializada en juegos de rol Dragon Magazine sale este héroe, escaneado, pintado y animado de puta madre para el público menudo y algunos otros que se la morphen. A los que les va el rol les puede gustar porque el chabonito es un mega mago negro, y a los que les gusta golpear gente por la calle también porque trae de eso. Basado en 11 novelas (de esas para leer) y 6 tomitos de manga, en japon ya es un éxito como todo lo que toca Mashahiro Aisawa (Slayers Utena) en su rol de character designer. En fin, si te bocharon en el C.B.C y no te dejan jugar en el campus de Ciudad Universitaria, mirate estos videos y quedarás hechizado. Aparte de animé novedoso la TV deja un espacio para los clásicos héroes que hacen de lo suyo, rescatando doncellas, luchando contra dragones y entreteniéndolos coreanos.



HEROE DE LEYENDA

ESTOY HECHA UN DEMONIO!!!

1999 parece ser otro año de resurrecciones, en especial para nuestro (ahora) querido Go Nagay. Si bien estamos mas que conformes con el regreso de Getter Robo, un nuevo lanzamiento intenta calmar nuestra ansiedad mientras esperamos el prometido retorno de Mazinger Z.

Esta nueva serie de TV, bizarramente intitulada Devilman Lady (¿será un travesti?), consiste en la adaptación (infidel, por suerte) del manga que el virtuoso Go dibujara todo mal a fines de los setenta, para continuar de alguna forma con el que fuera uno de sus tantos éxitos, Devilman. El excelente diseño de personajes corre a cargo de Shinobu Nishioka, que solo dibuja minitas, porque a la hora de dibujar a los monstruos debe cederle el banquito a Hiroshi Maruyama, otro que también sabe lo que hace.

Pero no nos dejemos engañar tan fácilmente, ya que por mas que lo de Getter sea poderoso, debemos tener presente que, en esta década, siempre que volvió Nagay (Keko Kamen, Cutey Honey y Shin Devilman), fué para aburrirnos con guiones grasas y personajes re-salames con cara de galleta marinera.



ROBOCHET: FILTHY LUCRE



Ni sueñen ver esto
en Robotech 3000

Carl Macek (el padre americano de la mítica Robochet) fue dado de alta, después de haberse comido el bajón del siglo tras los sucesivos fracasos que siguieron a su (único) megaéxito, Robotech, la serie mas querida de los que se aburren con Star Trek. Parece que ahora rearmó su empresa, Harmony Gold, y se juntó con la gente de CGI (responsables de parte de Babylon 5) para producir una continuación de la serie.

De ser así se llamaría ROBOTECH 3000 y como seguramente la Tatsunoko y la AIC (productoras originales de las series en Japón) no le van a tirar los derechos ni de la Abeja Maya, los Veritech brillarán por su ausencia y a Rick Hunter no lo vamos a ver ni paseando en mateo.

Prometen que van a ser 26 capítulos semanales, y que los mechas (¿los personajes también?) serán diseñados por computadoras yanquis manejadas por chabones del mismo origen.

Por otro lado se confirmó que este año se hará la Robocon 99 (USA) en la cual se harán presentes, además de los mismos chabones de siempre, la Sra. Mary Shima (que dió voz a la Minmay de Macross). ¿A que va? Ni idea, pero si va para conocer al Cabo Platas la re cagó, porque una vez mas se confirmó su ausencia a la reunión robotechnica por excelencia.

Seguramente en este evento se confirmarán (o no) todo lo que por ahora son solo rumores.

Otro rumor (probablemente se confirme cuando este pasquín este en las calles), es que dicha serie regresa a las pantallas argentinas, pero no por gracia del magnate televisivo Ted Turner. Pero como esta es una revista de animé, la verdad, nos chupa un huevo.....

ROBOTECH

LA PEOR PESADILLA DE MATSUMOTO

Por más que pudiéramos y lloremos por los rincones lo peor que le podía pasar al mundo del animé ha sucedido....

Y es duro reconocer que uno de los animés mas esperados por muchos resultó ser, ni mas ni menos que una verdadera poronga de esas bien fieras.

Nos referimos a los OVAs nuevos de Harlock (Raimar) y El Anillo (de cuero) de los Nibelungos.

Los fans de Leiji Matsumoto, estamos acostumbrados a que la cosa se ponga difícil, que no hayan art books, que los mangas no se consigan porque su última edición data del año 79 y que sus animés viejos por mas que vengan en DVD se vean para el ojete, pero esto es demasiado!!! La historia es una adaptación libre de una adaptación libre de la obra de Wagner (la del opening de los recitales de Michael Jackson) que publicó el Leiji durante el 97/98 para el semanario juvenil de editorial Shinchosha.

Los diseños para este animé son un asco, pero los ponjas en esto la tienen clara porque a modo de advertirnos que podía ser peor la edición

limitada metieron un opening alternativo que parece un trailer de la peli Heavy Metal, todo así, re Europeo vanguardista ochentero mal.

Aparte Harlock aparece 5 segundos (posta) todo mal dibujado y se las toma en su Arcadia en un 3D todo choto. Matsu, si Harlock no te gusta mas decinos y listo.





TURN A GAROMPA

EL QUE NO ODI A TOMINO. PARA QUE CARAJA VINO !!

Le tocó el turno a Gundam! Salvando el tropezón que sufrió en el 95 con G Gundam, el popular robot venía safando. Pero nuestro amigo Syd Mead (el inventor de los mecas de la película de Blade Runner) en un alarde de senilidad absoluta fue contratado por Tomino (el padre de la legendaria saga.) Aquél que le diera una nueva vuelta de tuerca a la forma de los clásicos robots gigantes, vuelve de la mano de Syd. Este fue con la llave francesa y los planos listo para hacer cagadas.

Recordemos que en su extensísimo curriculum ostenta el honoroso privilegio de haber sido el responsable de hundir al inmortal buque espacial Yamato (2520) en menos de cuatro capítulos y se rumorea que puso manos en los planos del Shopping Abasto.

En vistas a que en Occidente ya no lo contrata ni Gerry Anderson para que pinte los gorritos del Capitán Escarlata, Syd no desperdicia ocasión de poner su talento al servicio del mal y obsequió a los ilusionados fans de la serie unos diseños que serán recordados por todos como la aberración mecánico cibernética del siglo.

Las más espantosas heladeras son como modelos exclusivos de Jean Paul Gaultier comparados con las creaciones de este gordito de mierda.

La competencia puede dormir tranquila porque con esta serie, Bandai y Sunrise (los dueños de la pelota), van a tener serios problemas con el público ya harto de que le cambien la forma a sus gladiadores mecánicos favoritos.



DE PUTA MADRE, PATRIA !!

Nuestros cronistas ibéricos nos tiran la justa acerca del panorama otaku en el viejo continente



Tito



Javi



Piraña

Franco se revuelca en la tumba porque su Ley Nacional de Doblaje Obligatoria para los films y producciones extranjeras ha sido violada en forma flagrante. Nadie sabe cómo ni cuándo pero parece que los subtituladores de la madre patria encontraron la vuelta legal para no ir presos por sacar a la venta dos realizaciones de primera línea como son Perfect Blue (un Thriller de Satoshi 'Regreso al Mar' Kon, un director apadrinado por el legendario Katsuhiro Akira Otomo) y Mononoke Hime (La princesa de Monako?) la última película del creador más famoso de Occidente, el maestro Hayao Miyazaki. La novedad nos sorprendió a todos y esperamos que marque una nueva etapa en la escasa producción de anime en castellano.



ARACA, LA PELI...!!!

Llegó la película que todos esperaban. Las Cagney y Lacey de la patrulla de zorros grises de Tokio, llegan a la pantalla grande, así que arreglá el farolito y hacé la revisión obligatoria, porque las gordas te piden las 3 tres últimas patentes.

Natsumi, la otra y la taquería a pleno (con Ken el motoquero) andan atrás de un narco onda Gerardo Romano en Policía Corrupto.

Esta vez le pegaron el raje a Fujishima (su creador) y pusieron a Mongo a re diseñar los personajes. Lo bueno es que le salieron re tetudas.

Es lo tuyo si te gustó:
Dos mujeres un Camino y Gunsumithsu Cats.





FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY

El juego más esperado de la historia de las consolas ha sido recientemente publicado en Japón y algunas versiones en este idioma ya ruedan en las compacteras de los fanáticos argentinos (nosotros entre ellos).

Gráficamente el programa es una maravilla, superando todo lo visto en materia de gráficos en 3D especialmente, y como era de prever, en el opening y en las animaciones que se desarrollan a medida que nos adentramos en la historia.

La misma tiene como protagonistas a una serie de apolinos chaboncitos de nombres tan presuntuosos como las vestimentas que llevan puestas. Todos asisten a una escuela militar de la cual deberán graduarse antes de cumplir los 18 años o rendirse a la humillación más terrible: es decir quedarse sin nada de glamour.

Claro que decirlo es más fácil que hacerlo y es por eso que completar el juego lleva unas cuantas horas aunque no tantas como su predecesor, el archifamoso Final Fantasy VII.

Este detalle, sumado a la ausencia de vínculos entre ambos (más allá del nombre) ha hecho que los fanáticos no quedaran demasiado conformes con el nuevo producto de Square Soft, que pretendían más aventuras de sus héroes favoritos:



Sephiroth, Cloud, Tifa y por su puesto Red XIII. Sin embargo habrá que esperar la versión traducida para dar el veredicto final, que según se anuncia estará lista a finales de septiembre.

Director Yoshinori Kitase
Diseño de Personajes: Tetsuya Nomura
Musica: Nobuo Nematsu



además...

UCHU SENKAN YAMATO

Existió una serie animada, allá por los lejanos setentas, que cautivó el corazón de los fanáticos de la ciencia ficción en forma semejante a la que Robotech lo hiciera desde la primera vez que fuera emitida en nuestro país. En ella un grupo de valientes a bordo de una poderosa nave espacial se jugaban el todo por el todo en pos de salvar el destino del planeta Tierra.

Se trataba nada más y nada menos del glorioso Crucero Espacial Yamato, la primera nave fortaleza de la historia que surcara el cosmos abriéndose camino merced a las



MACROSS

DIGITAL MISSION

A pesar de las promesas de sus programadores, la segunda versión de este juego no verá la luz por algún tiempo. Como se pueden imaginar el VFX-2 será una versión mejorada y más completa del famoso simulador de aviones transformables que en su momento pusiera del tomate a todos los fanáticos de Macross (1 era generación Robotech) ya que gracias a él soñar en convertirse en piloto de combate de estos fantásticos cazas era cuestión de tener cierto dominio de los controles de la Playstation.

Pero no todas son pálidas, porque algo mucho mejor está por llegar! Junto con el demo del VFX-2 (que si existe) viene la conversión del Macross Do you Remember Love? el mejor juego de esta serie que hasta ahora solo podían disfrutar los valientes

poseedores de la Sega Saturn.

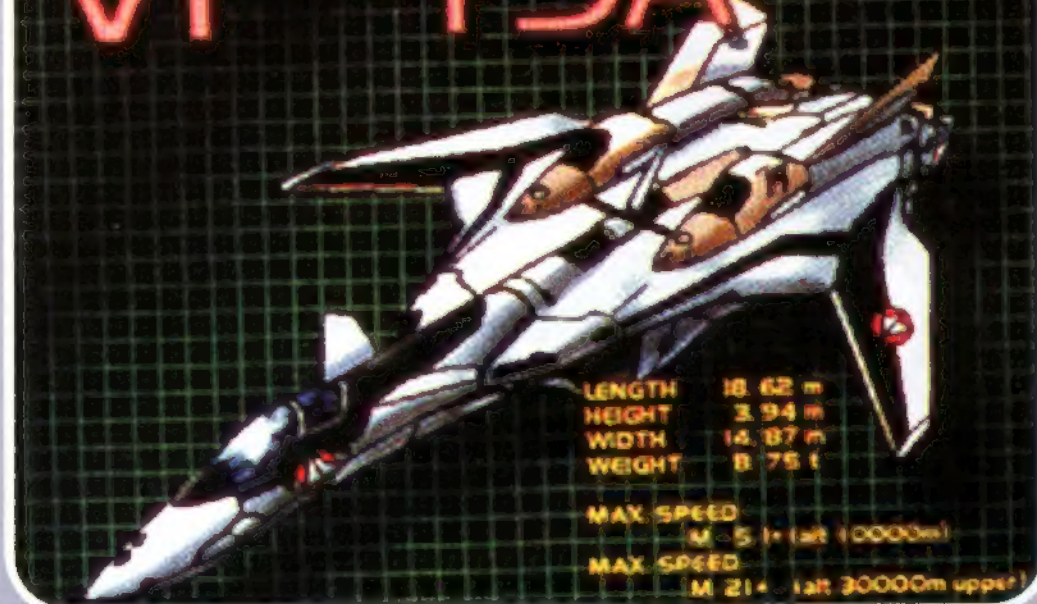
El soft incluye nuevas animaciones, partes de Flashback 2012 y escenas en 3D intercaladas con las misiones del juego, que en sí no es más que un arcade de navecitas... pero que navecitas!

Así que si estas cansado de combatir Zentraedis en tu viejo Family game y no te pasaste a la Playstation cuando recién salió la primera parte, tendrás que seguir esperando para ser un gran piloto.

VF-1Xplus



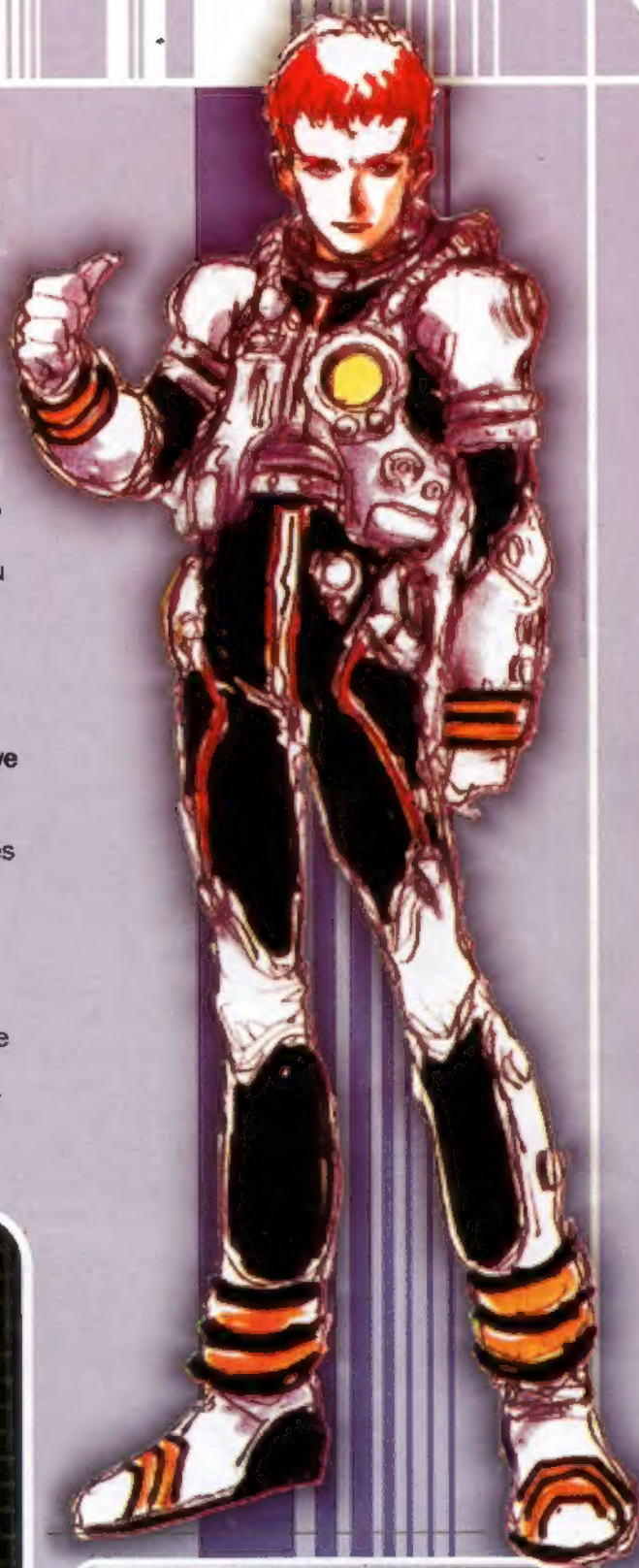
VF-19A



descargas de plasma que brotaban de su cañón principal.

El juego que estrena Bandal para Playstation por estos días es un simulador basado en esta serie que como tal no escapa a los cánones del género estratégico: muchas flechitas, palanquitas, barritas de energía y mapas, pero además sus diseñadores se preocuparon de que todos los miembros de la tripulación del Intrépido (tal el nombre del Yamato en la versión que nuestro poderoso canal estatal pusiera en el aire allá por el '79) puedan ser escogidos por el jugador a la hora de decidir que rol desea desempeñar cuando llegue el turno de ocupar los puestos de combate.

Gráficamente es alucinante, con cada polígono fielmente subordinado a los diseños originales de Leiji Matsumoto (Capitán Harlock, Queen Emeraldas) y con animaciones computadas del más grueso calibre.



VF-11B



RANMA 1/2

En septiembre de 1987, mientras Dragonball arrasaba con el público de manga y anime de pelea, Rumiko Takahashi puso en la calle una nueva obra que de alguna manera salió a hacerle competencia a la obra de Akira Toriyama. Este trabajo, que vio la luz como manga en la revista Shonen Sunday, no era otro que RANMA 1/2.

Takahashi venía de tener mucho éxito con sus obras anteriores (LUM - URUSEI YATSURA y MAISON IKKOKU) que eran respectivamente: una comedia de ciencia-ficción, y una historia de relaciones románticas difíciles cargada de elementos cotidianos y absurdos. En RANMA 1/2 Rumiko decidió tomar una nueva dirección y, siguiendo con los enredos de pareja y la alta cuota de cosas imposibles, les agregó artes marciales y combates. La mezcla probó ser absolutamente exitosa, una demostración de esto es que la serie recién terminó oficialmente en 1996, y llegó a públicos muy diversos; gustó a los fieles seguidores de Rumiko y también logró unir en una sola multitud a los chicos consumidores de lucha y a las chicas que gustan de historias un poco más sentimentales. No es poco ya que, en Japón, raramente suelen consumir las mismas cosas.

Ranma es un favorito en muchas partes del mundo, la fusión de comedia romántica y luchas de artes marciales en la que se ridiculiza a otras producciones, esas que se toman demasiado en serio el tema de las técnicas y el entrenamiento doloroso, ubicó a Rumiko Takahashi como una de las artistas de mayor éxito en Japón y fuera de su País.

LA HISTORIA

Lo que sucede en Ranma, como diría uno de los personajes de la serie, es una historia muy trágica. Todo comienza cuando Ranma Saotome y su padre Genma, viajan a China para mejorar sus técnicas de artes marciales y se dedican a entrenar duramente en un sitio escondido entre las montañas, un lugar repleto de cientos de lagos y fuentes. Ninguno de los dos sabe que esos lagos están malditos y que cualquiera que se sumerja en sus aguas pasa a ser víctima del maleficio y se convierte en aquello que le haya dado nombre. Entrenando violentamente con Genma, Ranma termina cayéndose en el Lago de la Chica Ahogada (Nyannichuan) y a consecuencia de esto se transforma en una pelirroja que está bastante buena. Furioso/a y confundido/a, Ranma tira a su padre a otro lago, el Lago del Panda Ahogado (Shonmaonichuan), lo que hace que se transforme en eso: en un enorme oso panda. El maleficio se activa cada vez que toman contacto con agua fría y solo puede ser revertido con agua caliente, pero únicamente hasta que el agua fría vuelva a tocarlos.

A todo esto Genma ha comprometido a Ranma con la hija de su mejor amigo, Soun Tendo, quien lo espera para que el compromiso se lleve a cabo y así unir las dos escuelas de artes marciales que ellos representan. Lo que Tendo no podía suponer era que el futuro esposo de Akane se transformaría en chica cada vez que se baña y que su mejor amigo llamaría a su casa hecho un panda que solo puede comunicarse

Por medio de Carteles.

Sin embargo, todos se sobreponen a este pequeño inconveniente.



Todos salvo Akane, que no quiere casarse con nadie y menos aún con una persona a quien considera un "pervertido", y Ranma a quien Akane le parece poco femenina y no muy linda. Para hacer más evidente esta idea, Ranma llega al extremo de decir que él en su forma de chica está mejor construido que ella. Como toda respuesta, y desmintiendo que sea poco femenina, Akane la parte una mesa en la cabeza. De ahí en mas el guión deriva en el desarrollo de las relaciones entre todos los personajes que se van agregando quienes se enamoran caóticamente de unos y otros (generalmente de Akane o de Ranma) y combaten ante la menor provocación, ya sea por celos, orgullo o por defender a su chica, chico o animal favorito.



- * Nació en: Niigata, en 1957
- * Alumna de: Kazuo Koike (Lone Wolf and Cub)
- * Entre sus éxitos masivos se cuentan: LUM, MAISON IKKOKU Y MERMAID FOREST
- * Lleva vendidos: mas de 100 millones de copias de sus obras.
- * Es una de las 5 personas más ricas de Japón



- * Primera aparición en manga: Septiembre de 1987, en Shonen Sunday
- * Total de lo publicado hasta Febrero de 1996: 38 volúmenes.
- * Cantidad de episodios de TV: 161 episodios
- * Países donde fue emitida: Japón, Corea, Taiwan, Francia, Gran Bretaña, Italia
- * Cantidad de OVAs: 12
- * Cantidad de films: 3



AKANE, UKIO, SHAMPOO Y TAMBIEN RANMA MUESTRAN LA ARGOLLA PARA LA RAN



RANMA LA PELICULA



Nihao, My Concubine es uno de los 3 films que se hicieron para calmar el hambre insaciable de los fans, además de las ocho temporadas de capítulos de televisión y los 12 OVAs.

Ranma y los demás se encuentran en una isla tropical disfrutando del sol y el mar. Cada uno dedicándose a lo que mas les gusta; Ryoga está junto a Akane, Ranma-chan (la chica) surfea, Nabiki no hace nada, Shampoo reparte comida y Happosai roba bombachas y corpiños. En realidad, no se encuentran de vacaciones sino que llegaron a esa isla desconocida cuando el nuevo barco de Tatenai Kuno se hundió dejándolos a la deriva. Mientras provoca a Ryoga, Ranma-chan presiente un peligro que viene desde el mar. Sin poder hacer nada para evitarlo las mujeres son raptadas una a una. Tratando de saber quien o que se lleva a las chicas, deciden utilizar a Akane y a Ranma-chan como cebo para atraerlo. De esa forma descubren que el culpable es Toma, dueño de la isla Togenkyo, quien busca mujeres para su harén ya que necesita elegir una para hacerla su esposa. Junto a Toma se encuentran sus hombres, que no son mas que animales transformados por virtud del agua del lago maldito de la isla. Para rescatar a todas las mujeres, Ryoga, Mousse y los demás se dirigen al palacio de Toma. Ranma, además de querer rescatar a Akane, tiene interés en poner sus manos sobre el agua que puede volver a transformarlo otra vez en un hombre.

Es un film muy divertido donde el sentido de lo ridículo de Takahashi juega mucho con las situaciones ambivalentes, quizás un poco mas que en la serie o en los OVAs. Ranma pasa la mayor parte de la película en su modalidad de Ranma-chan, ya sea con ropa de playa molestando a Ryoga o con vestido y tacos altos intentando seducir a Toma para sacarle el agua encantada. Otra escena en la que el carácter confuso del sexo de Ranma aparece es cuando, travestido y con tacos es recibido a besos por Shampoo en el harén de la isla. Esto de jugar con el sexo mutable no es mas que una de los elementos que siempre caracterizó a esta serie, cosa que aquellos que se acercan por primera vez a través de los capítulos que dan actualmente por televisión no van a poder apreciar mucho gracias a los cortes que tiene.

La peli salió hace un tiempo a través de Viz Communication, que todavía hoy sigue sacando cosas de Ranma, en una edición bastante prolija, con sonido original y subtítulos. Si querés tener una mejor idea de cómo es el original, con las voces que corresponden y sin los cortes, podés conseguirte esta o la otra película que vamos a comentar en próximos números.





En esta nueva sección nos encargamos de recorrer todos los shoppings y pasarelas del mundo del anime para traerles toda la moda, lo IN y lo OUT, para vestir a tu personaje mas querido.

¿Por qué los Otakus no podemos ser glamorosos? ...

Si, si señor, como no podría ser de otra manera, acá te traemos las paginas mas pasivas del mundo animado, donde mes a mes te mostramos las tendencias en la indumentaria masculina y no tan masculina que tanto nos gustan.

Hoy le revolvemos los placares a los chicos de:

W GUNDAM WING

La única serie fashion de la saga Gundam, contaba con un reparto estelar de balinazos diseñados por Shuko Murase (Gasaraki) que hicieron las delicias de los otakus vulnerables desde su primera emisión, el 29 de marzo de 1996

OUT

Para esta temporada otoño invierno te adelantamos que las bermuditas que usaste todo el verano pasado, te las vas a tener que meter en el orto. Primero, por que te vas a recagar de frio cuando vayas a las seis de la mañana en el tren para la maderera en Glew y segundo porque si a las minitas no les gustaba antes (¿de que?) ahora te van a escupir los Mocasines. Por otro lado, como podemos apreciar en esta foto, la onda "Pantalón de corderoy + camisa Legasy rosa + chalequito" es un bajón por que parece que recién te bajaste del Prinsipesa Mafalda.



Heero Yuy:

Le encanta ir al Parque Rivadavia porque compra libritos del Führer. Aunque los skins se lo cagan garchando.

Quatre Raberba Winner:

Le encanta ir al Parque Rivadavia porque compra libritos del Führer. Aunque los skins se lo cagan garchando.

Chang Wufei:

Antes usaba un Trajecito chino todo feo ondalliya Kuryaki, pero ahora que es fan de Chayanne se viste así al estilo provocame.

Duo Maxwell:

Trowa Barton:

El más normalito de las cinco (incluso tuvo un breve romance con Julieta Ortega), a la hora de elegir su look le pide consejos a su tío Macaya.



LOS EL DIABLO BASTARDO

Cuando éramos más pendejos, disfrutaba
con la disección de la lombriz en la hora
Ciencias Naturales, le levantábamos el guarda
a las chirusas en el recreo, le mojábamos la o
al gordito chupamedias del primer banco y otr
llaquerías mucho peores que seguro no quiere nos
recordar. Recuperando aquéllos años mocosos
rendimos homenaje a los villanos que semana a
semana nos dieron las mejores ideas.

Hoy presentamos:

LOS MALOS DE MAZINGER

Todo en la vida es mejor
chokuseries (programas de robots s
eran los malos.

Y si de malos hablamos, Gozaga, precursor del
género, fue el gran maestro de las excentricidades
maléficas, ya que su grueso pincel supo
engalanar a los susodichos dañinos con ciertas
ventajas que los diferenciaron del resto de los
personajes; a saber:

Resultaban más graciosos que los buenos
porque les estaba permitido hacer chistes
inescrupulosos.

Rían larga y sonoramente, sobre todo en las
situaciones más inapropiadas.

No se bocaban a los menores, ni a los
mujeres, ni a las embarazadas, gracias a lo cual
gozaban de una libertad de acción destructiva
ilimitada.

Se enamoraban, por ende jamás hacían
el ridículo.

Siempre volvían a mentarlo
en el capítulo siguiente.

Eran tan desagradados, desagradables y
desproporcionados, que sus ambiciones de
dominar el mundo estaban completamente
justificadas.

Dentro de estos cánones entra el mega admirado Doctor Hell, villano estelar de Mazinger ('74), un jovato melenudo que un buen día se puso del orto y decidió adueñarse del mundo. Para ello, enfundado en su bonito pijama verde, emprendió en el fondo de su casa la fabricación de una serie de monstruos mecánicos de lo más variopinto. Estos bichejos tenían de todo! Rayos, bombas, cohetes, garrafas y caripelas con gesto de estar riéndose por todos lados (no como el Mazinger que es más amargo que un hincha de indepen-diente). El asunto es que el tordo era capo-capo y tenía su propio ejército, unos trolos onda legionario romano, con unos dedales en la cabeza. Este ejército tenía también unos jefes muy pulenta, que parecían salidos del curso de Gualeguaychú (pero sin las minas).

El primero de ellos fue el Barón Ashler o Ashura (que no era tan varón como decía), una cosa mitad hombre y mitad mujer que portaba ambas voces y usaba la correspondiente al perfil que le tomara el camarógrafo en ese momento.

Este barón o baronesa era bastante inepto, y algo puto también, así que el Doc, que lo había galardonado con un cetro corte Sailor Moon, lo cagaba a azotes cada dos por tres.

Luego llegó el Conde Decapitado, rival del Barón, que se paseaba con la zabiola en la mano o simplemente volando sola, pero siempre cerca del cuerpo por las dudas que el Doctor Hell se la pateara.

Tenía un monóculo y una boquilla filtrónica, aunque nunca se supo para qué fumaba, porque el humo jamás llegaba a sus pulmones.

Este también fue pura espuma y el benemérito Doctor Infierno tuvo que llamar a otros dos que fueran malvados postá: el Duque Gorgón (sí, que hay? Todos eran condes y duques, porque el queridísimo doctor pertenecía a la aristocracia ponja) que era muy groso, no le cabía una y además era cruza de tigre y humano (no quieran conocer la historia de la madre); y uno medió indio que tenía el cuerpo super desarrollado y que en lugar de cabeza tenía un pigmeo de carácter rejodido.

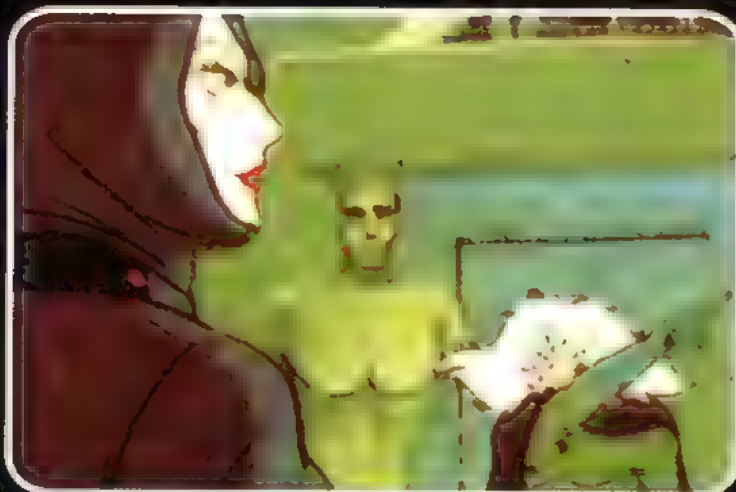
Recórdemos que eran los '70 y Go Nagai probaba toda clase de alucinógenos antes de ir a dibujar, o estaba loco.

La cosa es que estos dos hacen mierda de una buena vez a el/la inútil de Afrodita, al gordo forro, y por supuesto al amargo de Mazinga, que ya estaba cansando al público infantil, e incluso a Romay que lo pasaba en su añorado Canal 9.

Al final el tordo no se puede hacer con el mundo porque el autor, Go Nagai, se vende por el vil metal y decide continuar la saga inventando al Gran Mazinger, a Grandizer, a Granpizzer, al Getter Robo y a varios más, basándose en la única idea que tuvo en su vida.

Por eso desde aquí animamos a los Gloriosos Bastardos a seguir con su empeño de dominar el universo.

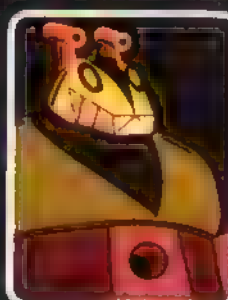
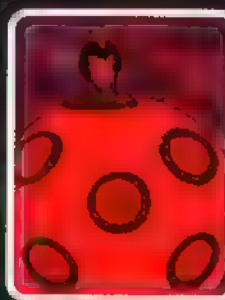
Si amiguitos! Larga vida al Doctor Hell, al Profesor Neurus, a Freeza, a Carlos y al Chuyín.



Lo viste a Carlín? Si no te ponés las pilas lo contrato a él!!!



Boss apela a los recursos más bajos para conseguir que su enemigo le tenga clemencia.



THE FINAL COUNTDOWN EL RAN-KING DE MALVADOS

10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

LOS KILLERS (cebollitas)
CONDE DECAPITADO (la cabeza)
BARON HEMAFRODITA (de frente)
BARON ASHLER (mina)
BARON ASHLER (chabón)
CONDE DECAPITADO (el cuerpo)
PIGMEO
DUQUE GORGÓN
DOCTOR HELL
GO NAGAI

Macross 7 Encore (94) es una miniserie creada tras la finalización del programa televisivo Macross 7 hace ya casi cinco años. Consta de tres episodios los cuales a diferencia del producto original poseen una animación muy cuidada y un inesperado regreso a las fuentes que deparará más de una sorpresa hasta para los que piensan que sobre la Saga de Macross ya lo han visto todo.

MACROSS SEVEN

マクロス7

ENCORE

EL SEPTIMO CIELO

En el primer episodio de Macross Seven Encore se narran a modo de documental televisivo, los orígenes de Fire Bomber, la bandita de música donde matan el rato los protagonistas de la serie.

Veremos como en su juventud pecadora Ray Lovelock (el bigotudo sanitagueño) empinaba el codo en cada bar que se le cruzaba en el camino.

Como corresponde en este universo, se gastaba su seguro de desempleo en litros y litros de la bebida oficial de la flota: el séptimo regimiento.

En cierta ocasión, por salir a vomitar detrás de un cactus sintético, se encuentra con un pequeñajo que noperaba de darle a su guitarra criolla. El gurrumín no era otro que Nekki Basara, por estos días famosa estrella del ambiente pop, pero por aquel entonces tan sólo un mocoso muerto de hambre (como Palito Ortega).

Ray y Nekki se adoptan mutuamente y salen juntos a tocar por las plazas de la ciudad espacial en busca de la moneda que les ayude a pasar el día.

Con el correr de los años la situación no mejoraba al igual que los temas que componían juntos, necesitaba un batero que pusiera un poco de onda al grupo y que los hiciera

despegar.

La fortuna quiso que al día siguiente una gigantesca Meltrandi (las raza de novias de los Zentradi) que andaba tirandole



cuchillos a los edificios de la ciudad y haciendo algunos números de malabares, se encontrara con Nekki, quien para ganarse su confianza le regaló algo de comida. De inmediato la mina le empezó a dar a los tamboriles y así el power trio quedaba finalmente conformado.

Más tarde se les uniría la insoportable Milene Genius, que por si no lo saben es la hija de Max y Miriya Genius, únicos personajes de la historia original que tienen un protagonismo en

Macross 7, con su virtuosismo en el bajo.

El segundo episodio es verdaderamente anodino y no agrega nada interesante a la historia. Básicamente la premisa es la siguiente: Milene le pide permiso a su mamá para poder seguir tocando en Fire Bomber, Mamá Miriya le dice que mejor le pregunte a su padre. Como Papá Max no tiene ni idea ni siquiera de lo que pasa en su propia flota otorga su consentimiento sin mayores inconvenientes.

Lo más gracioso es que en el tercer episodio, cuando el poderío de los tres chicos se pone a prueba, aparece el jefe de la flota enemiga, el capitán Meltrandi, quien es un tipo de los buenos al 100%.

Aparentemente la idea de la fuerza de la flota enemiga es solo para darle un toque de paz entre ambas razas, ya que los episodios 20, 21 y 22 de Macross 7 se centran en la historia de Breetai, Exedore y los otros miembros de su propia raza para irse a vivir con los micronianos.

Entre batalla y batalla (dibujadas como nunca se han visto en Macross 7) aparecen hasta Hikaru y Min Mei (sí, lo que leyeron), maravillosamente llevados a la pantalla en un emocionante flashback.

Aunque a los pocos minutos volvemos a Miriya con su sombrero y su woopi



Goldberg y al Max estilo Michel Jackson, la adrenalina no afloja ya que ambos emisarios del imperio humano se introducen en la nave enemiga para poner las cosas en orden.

Apelando a la famosa maniobra del 'beso intergaláctico' (que otrora les funcionara tan bien a Hikaru y Misa) la pareja Genius asesta el primer golpe a la fuerza enemiga, pero esta vez no parece ser suficiente.

Cuando afuera, en el frío espacio intergaláctico, el contador se pone en contra de nuestros héroes, Basara aparece triunfalmente al mando de su Valkiria Roja llevando un mega cañón al hombro que a juzgar por su tamaño parece capaz de borrar a las naves enemigas de una sola descarga.

Pero el guerrero de la canción vuelve a salirse con la suya y en lugar de plasma fotónico dispara un gigantesco parlante que se incrusta en el puente de la nave Meltrandi.

Decir que las minas invasoras se ponen como locas al oír los 'gratest hits' de Fire Bomber resulta a esta altura un tanto evidente, pero a pesar de este previsible final, se trata de lejos del mejor capítulo de toda la serie.

Patricio Lang.



OTAKOMETRO

GUION ROBADO 10

VALKYRIAS MAL DIBUJADAS 5

CANCIONES REPETIDAS 10

NIVEL DE INCRONIZACION
80%

ES LO TUYO SI TE GUSTO: PEDRO ALMODOVAR

Intrépidos lectores, ávidos de nuevas experiencias, han llegado ustedes a la sección correcta de nuestra revista, porque desde este espacio les anticipamos, para bien o para mal, los top ten del animé actualmente en cartel en la isla del sol naciente. En directo desde los pasillos de la Fukuoka University y de diversos prostíbulos y videoclubes de su distrito nipón, nuestro amigo Nicolás nos revela si es verdaderamente oro todo lo que reluce. Cesar Pereyra, desde estudios centrales, corta y confecciona el presente reporte...

Este mes les presentamos una de las producciones mas renovadoras, espectaculares y ambiciosas del animé de fin de siglo.

Japan
on line
RAN
Special
Report

AONOROKUGO

[Submarino Azul #05]

La serie que pone nuevamente en el centro de la escena a uno de los más prestigiosos mecha designers de la industria del acetato nipón, Shoji Kawamori.

No vamos a mentirles, nuestras propias expectativas respecto de este tan promocionado experimento eran bastante modestas. Nadie se animaba a subir las apuestas, al menos no en voz alta, pero ni bien la cinta hechó a rodar en nuestras trajinadas caseteras, todo se castigó los maltrechos aparatos a morir, rebobinando una y otra vez para verla de nuevo. Nos atrevimos a afirmarlo, se trata de una obra verdaderamente anticipatoria, destinada a levantar álgidas polémicas en el fándom animaniaco. Decimos esto porque para la realización de esta serie de OVAs se ha hechado como a todo tipo de recursos digitales. Como en los gráficos, animación 3D, técnicas digitales y demás efectos habituales en los fichines, sumados en esta oportunidad a la animación mas tradicional, logran un resultado verdaderamente sorprendente, e interesante desde más de un aspecto.

El rasgo novedoso de esta serie lo constituye el hecho de que nunca el apartado técnico, no tan solo en sí (como pasaba con EVA, por poner un ejemplo). Debemos tener en cuenta que se trata de la adaptación de un manga de la Golden Age (la de Astroboy y compañía), cuyo argumento transita más bien por los tópicos habituales del imaginario sci-fi de la época, esto es, devastación post-holocausto, despreciables criaturas dispuestas a cargarse lo que queda del planeta, y por supuesto, una patrulla justiciera que en el último minuto lo arriesgará todo en pro de la supervivencia de la siempre castigada humanidad. El manga en cuestión, que lleva el mismo título del animé, es obra de Satoru Ozawa. El estudio GONZO, con Kawamori a la cabeza, se hallaba hace un tiempo tras las huellas de esta obra, y ahora por fin el proyecto se ha visto definitivamente concretado. Pero en aras de mantener cierta coherencia periodística, vamos a cagarnos un poco en la escasa originalidad de la historia, ofreciendo una breve descripción de la trama y presentando además a los personajes principales. Una vez entrados en tema comentaremos los particulares aspectos técnicos que tanto interesan a padres y niños del mundo entero.



Quién sos,
Kawamori?

...or de meca
a serie Mac
Lovers Aga
Plus, Seven, Dynamite, Encore, todo ello junto a su prestigio
Estudio Nue (no confundir con Estudio Nuez). Pero habi
empezado de pendejo, como asistente de Captain Harlock (Capitán
Raime) y en Ultraman. Posteriormente dirigió su propia serie
denada Escaflowne, y actualmente trabaja en decenas

Episodio 1

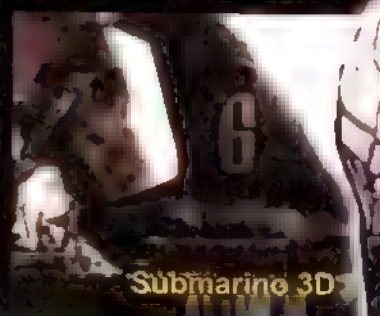
BLUES



El barrio ya no es lo que era...



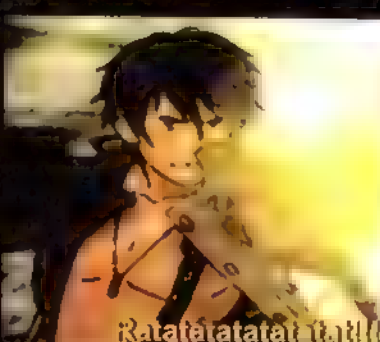
La acuana paralala de NeoTokyo



Submarino 3D



Haré lo que me ordenen



Ratatatatata tati



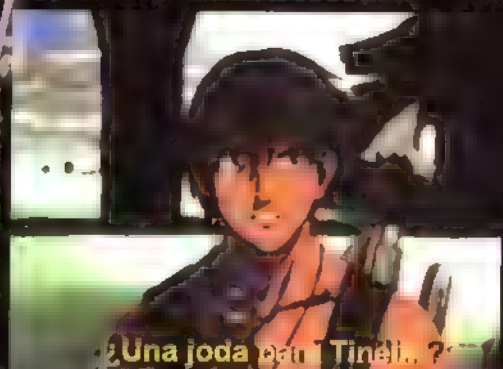
Uy... Me vino



Nos encontramos en el ya mencionado escenario post-holocausto, que consiste en un planeta tierra tan inundado como Belgrano cuando caen cuatro gotas. Mientras un avión 3D con radar sobrevuela el vasto océano rastreando la amenazadora presencia de Thorndyke para transmitirla al Blue #6 (submarino atracado en un improvisado puerto en lo que queda de Tokio), una minusa enfundada en un capote militar onda 1ra Guerra Mundial va muy decidida saltando charquitos rumbo al aguantadero de un tal Tetsu Hayami (alias Fumarola). La acompaña un negro cool vestido de marinerito. Ella rezonga por las malas condiciones habitacionales del aguantadero de Fumarola, y el negro, que sintonizaba otro canal, le contesta que se trata de un mega piloto de submarinos que ahora es medio mercenario (¿?!).

En el último piso la minita se encontrará por fin al quia, que pistola en mano y pisando jeringas con las ojotas le obsequia una bocanada de humo como toda bienvenida.

Acto seguido la chabona se presenta como Kino Mayumi, piloto de submarinos del Blue #06, y anuncia sus intenciones de llevarse consigo a Fumarola, ya que lo necesitan para repeler el inminente Ataque de Thorndyke (que parece que esta vez se viene con todo). Mas interesado en los atributos cárnicos de la señorita, Fumarola pregunta cuánto hay para él, pero solamente para molestar, porque al final la manda a freír papas a ella y a todos los del Blue #06. La gorda recalenchu pega media vuelta y se va con el negro rumbo al puerto, mientras Fumarola mira desde el balcón y se pelea con su perro por el Dogui. Pero los malos ya detectaron al submarino atracado en el puerto, y desde las nebulosas profundidades lanzan un nutrido batallón de cascarudos gigantes que arrasa con todo lo que encuentra a su paso. Entre civiles despavoridos y explosiones varias, la gorda y el morocho se ven de pronto bajo la sombra de un maldito cascarudo que los tiene bien en la mira, pero como en las de Bruce Willis, aparece Fumarola en la mega lancha y se carga al bicharraco con la Itaka, bajo una pertinaz lluvia vespertina. Finalmente terminan todos adentro del Blue #06, que ya zarpa mar adentro, mientras Fumarola mira de reojo al Capitán Tequila, viejo camarada de borraheras. Pero el espectador quiere acción, así que al toque lanzan desde las entrañas del Blue #06 el mini submarino Grampus, con Fumarola a cargo de las palancas principales y la gorda requetecalenchu en el asiento de atrás, preguntándose como perdió su puesto tan rápidamente. Mas cascarudos latosos, el Grampus a todo gas cargándose a los malos, el Blue #06 amenazado por el despertar de un misterioso cachalote gigante de las profundidades, y en medio del quilombo, Fumarola que no tiene ni idea que salvar a uno de los del otro bando, una especie de sirena con branquias rosaditas rosaditas que encima le muerde el brazo y se toma el buque, mientras la gorda y el espectador se preguntan que carajo pasa.



Una joda con Tini... ?

Tetsu Hayami

Hmmmm... Los del Blue 06?
Son unos perdedores!
Tienen mega submarinos, pero
no los saben manejar.
Thorndyke los va a hacer
garampa, no saben con quien
se están metiendo.
Yo ya estuve con ellos antes,
pero me rajaron porque
adentro del submarino no se podía
fumar...
Ahora quieren que vuelva?
Ni'a palos!
Aunque tienen a la minita esta...
Carne fresca para un viejo
pirata como yo!... Así que a lo
mejor me lo pienso un poquito...
Total, mas tarde o más temprano
se va a ir todo a la mierda!
Y un dinerillo extra no vendría
mal, la verdad.
Aunque sea para la...
Ah, yo soy Hayami.
El doké todo...
Fumarola...
Ahora, si me dan...
un cachito... de...
comer a...

Kino Mayumi

Hola! Soy Kino Mayumi. Todos creen
que soy medio-negollica, pero
maneja el submarino chiquito
yo solita. Además sé usar
armas, aunque por la cara que
tengo no parece.
No sé porqué, siempre me
mandan a cumplir todo tipo de
misiones fue...
para mí que mucho no me
bancan. Debe ser porque hablo
mucho y muevo las manos para
todos lados, como la nueva
... del Club del Amma.
Además tengo el pelo cortito
como el cornelio Saavedra (pero
... que más no me crece).
Tengo 18 años y nadie que
me la ponga. Es que en ese
submarino son todos unos
pagafastos! El único que mas o
menos safa es Hayami, pero
me parece que tiene onda con
...
... porque
... me llama...
Ya voy, Jefe, ya voy!

Nueva tecnología, nueva animación

Desde el insufrible Jhonny Quest, al soporífero Príncipe de Egipto, las producciones norteamericanas de animación parecen no poder evitar el uso de efectos 3D y gráficos ordenadoriles, no importa cuáles sean los resultados. Mientras tanto, los japoneses, tradicionalmente más amigos de la animación paratita, han sido mucho más cautelosos y por el momento sus realizaciones venían zafando bastante bien de la fiebre poligonal.

Esto se debió en gran parte a la resistencia, tanto del público de los realizadores japoneses, a la aplicación de este tipo de técnicas tan impersonales. Si de mejorar la calidad de una escena se trataba, los directores apelaban desde hacía mucho tiempo a otro tipo de recursos, como por ejemplo la ilustración fija aerografiada (sí, las ruedas del mundo). Otra de las razones que mantenía a los productores en una prudente prudencia de la tecnología era el alto costo de los equipos, programas y demás, sobre todo teniendo en cuenta que la mayoría de los estudios de animación de Japón son empresas pequeñas que cuentan con recursos limitados (a diferencia de las mega corporaciones del mundo del videogame).

Pero hoy por hoy los días del acetato y las acuarelas parecen estar contados, y a medida que la tecnocracia con la que Alfonso supo soñar se hace cada vez más accesible, las tradicionales y artesanales técnicas de animación empiezan a ser reemplazadas por el uso de los eficientes, prolivos y pulidos ordenadores.

Promocionados como vanguardistas, realizadores como Katsushiro Otomo y Mamoru Oshii se llevan quizás injustamente la chapita de ser ellos quienes comenzaron a experimentar con los recursos de la infografía, en las archipublicadas Akira (que incluía coloreado digital y sensores de poder mutante 3D) y Ghost in the Shell (computer graphics, catsuits y fotografías del Tigre procesadas digitalmente). Cada uno obtuvo resultados diferentes, y ambos películas aburridas. Sin embargo mucho antes, producciones no tan populares, como Golgo 13 (1983) y Lensman (1984), introducían por primera vez objetos (un helicóptero?) y secuencias enteras utilizando efectos 3D.

Desde entonces uno de los más acabados exponentes de la aplicación de técnicas infográficas varias, perfectamente mixturadas con la animación clásica y narices increíbles lo constituyó Macross (1981). En esta producción, Kawamori se paga su mega

... la lista se multiplica, y a medida que la tecnología avanza y los costos se abaratan, el ordenador se incorpora a los estudios de animación como un amigo más, y su utilización ya no parece ser inevitable en la mayoría de las nuevas realizaciones. Basta con recordar que hasta un recalcitrante defensor del acetato como Hayao Miyazaki tuvo que rendirse a los pies del dios bit para lograr vencer su delezno y crear de perontes en Mononoke Hime (1997), mientras que un veterano de varias décadas de esforzado trabajo entintado de monumentales navíos galácticos es sepultado en un microsegundo por el peso de los bytes de nuevas Arcadias y Yamatos poligonales.

Pues bien, ha hecho falta este preámbulo para poder abordar sin complejos los aspectos técnicos del animé que nos ocupa, y ya que vamos a tener que acostumbrarnos a las maravillas de la tecnología digital, conviene que sepamos diferenciar la paja del trigo que nos llega con esta nueva cosecha de animé finisecular.

(continúa en la página siguiente)

Uno de los mayores logros de esta realización lo constituye la cuidada yuxtaposición de las diferentes técnicas utilizadas. Se lo han pensado muy bien, comenzando por el diseño de los personajes, a cargo de Range Murata y Takuhito Kusanagi, quienes lograron imprimirle a las clásicas figuras 2D un aspecto muñecoide muy copado que combina a la perfección con el background en el que estos se desplazan, además de ser acertado en cuanto a la fisonomía y a las expresiones requeridas para cada personaje. Un aspecto importante es que las figuras casi no presentan contornos, y esto crea una sensación de mayor integración entre los personajes y los fondos. Otro de los grandes atractivos lo constituyen los mecas submarinos diseñados por Shoji Kawamori, que son en sí muy correctos y muy submarinos, y muy japoneses también porque se transforman. Estos medios de transporte tan adecuados para el escenario que esta historia nos presenta han sido enteramente concebidos en 3D, y acá el tema de la mixtura con el resto se les fue un poco de las manos. Con lo que sí la cagaron totalmente fue con los cascarudos con los que nos machacan los extraterrestres, que son poligonales a full, y resueltos en aproximadamente 5 minutos. Pero lo que ahorra en

pascarudos lo invirtieron en un espectacular cachalote mutante (con resbalosa textura de Moby Dick y movimientos de Flipper), quien con sus mortíferos ataques mantiene ocupados a los submarinistas, y maravillado al espectador. El mar azul, también de factura digital y con muchas horas de laburo encima, no logra, a pesar de los brillitos de sol en la cresta de las olas, escapar de su origen virtual. Los escenarios constituyen el elemento clave que termina de unificar todo el conjunto, y han sido resueltos de una manera realmente novedosa. Por un lado, las secuencias de interiores (aguantadero de Fumarola, cabinas de los submarinos Blue 06 y Grampus) han sido tratadas con filtros digitales (de color, iluminación o esfumado según la situación) sobre fondos aerografiados. Las secuencias de exteriores, por su parte, han sido coloreadas gracias a una acertada y brillante paleta digital, cuyo espectro va del ocre al musgo, con abundante superposición de texturas (las grúas herrumbreadas, los edificios del puerto y la gigantesca aleta del Blue 06 estacionado son impecables), como así también los efectos de luz aplicados a un cielo siempre tormentoso que apenas filtra los rayos del sol. El producto final resulta estéticamente renovador y acorde al cli-

Reportaje a Mahiro Maeda

¿Cuál es el contexto de la historia?

Todo transcurre en un futuro cercano, aunque en realidad podría ser mañana mismo, o incluso en el pasado.

A causa de la superpoblación, la humanidad busca un nuevo lugar para asegurar su supervivencia. Este lugar es el mar, y es por ello que, con la colaboración de cada país, se forma un cuerpo de submarinos, la Flota Azul, con el fin de preservar la paz mundial.

¿De qué manera enfoca esta historia?

Bien, he tomado como escenario este mar, convertido súbitamente en campo de batalla, para expresar, a través de escenas de acción y de personajes carismáticos, una idea que gira en torno a la fragilidad del hombre en sí mismo y de todo lo por él creado.

El conflicto se plantea cuando el genio científico y líder la Flota Azul, Zorndyke, se vuelve contra sus propios congéneres y anuncia que exterminará a la humanidad.

¿Cómo serán los protagonistas?

La heroína es Mayumi Kino, quien ha perdido su hogar y su familia a causa de la catástrofe climática desatada por Zorndyke y sus experimentos. Mil millones de personas han perecido en el fondo del mar. Mayumi está dispuesta a luchar enrolada en la Flota Azul; es valiente pero a la vez sincera y dulce. En su camino se cruzará con Tetsu Hayami, un hombre de acción, un dandi con toques oscuros onda hard-boiled.

¿Cómo transmite esa atmósfera de destrucción?

Lo que buscamos expresar fue un sentimiento de realidad. El background, la ambientación, que generalmente se va manifestando poco a poco, lo condensamos en el primer capítulo, y aunque tal vez no se note, trabajamos mucho en esas pocas escenas, antes que perder el tiempo condimentando dibujos ostentosos. Buscamos transmitir una sensación vertiginosa a través de la acción, e introduciendo elementos de tensión, también gracias a la música y el sonido.

(c) 1998 Mahiro Maeda - GONZO / Newtype - Kadokawa Shoten
Traducción del japonés: Nicolas Miani

El tan mentado Blue #06

El minisubmarino Grampus, pilotado por Tetsu y Kino

ma de la historia.

En suma, Aonorokugo arroja un balance altamente positivo. Aunque la historia no aporta elementos nuevos, desarrolla los que tiene de una manera muy acertada, con escenas de acción muy bien dosificadas, personajes atractivos y un par de preguntas sin respuesta que generan el suspenso necesario. Las secuencias son claras y definidas, la animación es de muy buena calidad y la coherencia total de los diferentes aspectos técnicos en juego generan una atmósfera única y particular, lo cual nos da la pauta de que se ha puesto talento, sudor y dinero a fin de crear una obra que, desde ya lo anticipamos, tiene la estatura de un clásico.

Cesar Pereyra

AONOROKUGO (c) 1998 Ozawa Satoru / Bandai Visual / Toshiba EMI / GONZO

Diseño de Shoji Kawamori

Cómo concibió el diseño del Grampus?

Fué un diseño al que me costó mucho imprimirle originalidad, debo confesar. Cuando recibí el encargo del director Maheda, ya tenía la idea previa de hacerlo con la forma de una "A" plana. Lo que más me preocupaba era qué detalle agregar para que quedara bien.

Y cuál fué su decisión final?

Lo que me ayudó a elegir fué un pulpo que ví en el museo submarino de San Francisco. Hice que el diseño reflejase la belleza del nadar. Además, ya que se iba a usar CG

computer graphics, inclu

líneas curvas que hubieran sido difíciles de reproducir si se trabajase dibujando a mano alzada.

¿Está contento con el resultado?

Sí, creo que se convirtió en un meca con aspecto verosímil, y sin sensación de deformidad.

Cuál de sus roles disfruta más, diseño de mecas, planeamiento y supervisión o dirección?

Me gustan todos ellos, pero con el que más me engancha es con el de planeamiento. Soy conocido en la industria de la animación como uno de aquellos que pasan un tiempo considerable en preproducción. Por ejemplo, en

Macross pasé dos años solamente preproduciendo y planeando la historia, y tres años en Escaflowne.

Desde mi punto de vista, un lapso de tres años puede considerarse normal.

(c) Shoji Kawamori - GONZO
Newtype - Kadokawa Shoten
Traducción del japonés: Nicolás Miari

AONOROKUGO

O.V.A. Series

Volumen 1 (de 4)

Basado en el manga de:

Satoru Ozawa

Director:

Mahiro Maeda

Diseño de personajes:

Range Murata/Takuhito Kusanagi

Diseño de mecas:

Shoji Kawamori/Mahiro Maeda /

Ikuto Yamashita

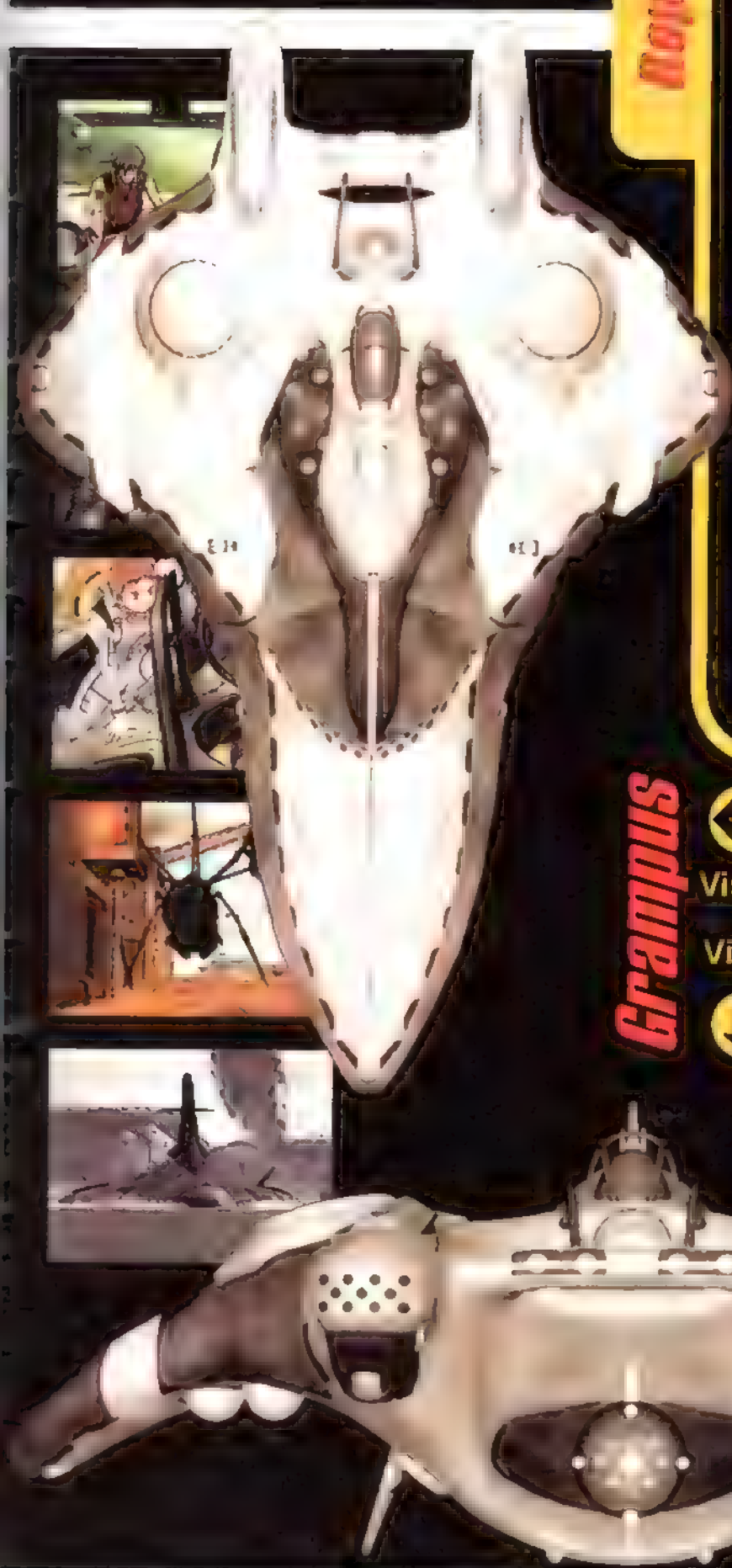
Grampus



Vista superior



Vista frontal





La patrulla chokuzoka es una organización secreta cuya finalidad es la de desenmas-carar a los tramposos, a los embusteros, a los empresarios inescrupulosos que le hacen tanto mal al anime. En esta oportunidad, sus miembros, se encargarán de la verdad detras de las grandes pantallas televisivas de todos los tiempos. Hoy se ocupan de:

EL BARON ROJO

LUCHANDO CON EL METAL

Si queramos que el Baron es una simple serie de robots gigantes, no les mentiríamos, pero no es solo eso. Pues nos encontramos ante uno de los pocos Chokuzokas que defendieron la paz en la galaxia a principios de los 90. Junto a la caída de la música disco estos gigantes fueron desapareciendo, ya eran obsoletos, pues ningún maléfico ser de otra galaxia tenía ganas de construir un mega-robot todos los días. Durante cuarenta y pico de capítulos para que, bajo las órdenes del heroico pibe de turno, venga a única esperanza de la tierra en forma de robot y los destruya con las mismas tácticas que usó en su tiempo pasado. Si bien este género se enriqueció muchísimo con la llegada de macross (principalmente). Cuando los porras finalmente entendieron de que la era Gundam Nadie se avivó de que a los robots noventeros les estaba faltando algo. El corazón.

POR WILD MAMBO

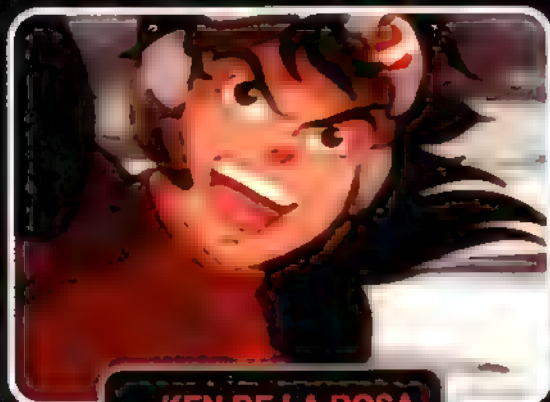
Nos encontramos en un futuro cercano donde las cosas no han cambiado mucho, salvando el hecho de que la tierra finalmente se encuentre en paz, todo es perfecto. En nuestros televisores podemos sintonizar el programa mas visto en todo el mundo:

Titanes metálicos en el ring, donde audaces pilotos del mundo entero a bordo de sus mega robots ponen en juego su honor e inclusive su vida en pos de comprobar quién es el Campeón de los chokuzokas.

Pero vamos a centrar nuestra atención en uno de estos gladiadores en special, su nombre es Ken (de la Rosa en la versión sajona de Arjona) y es el piloto de uno de los mas poderosos robots que se han posado en las arenas: El

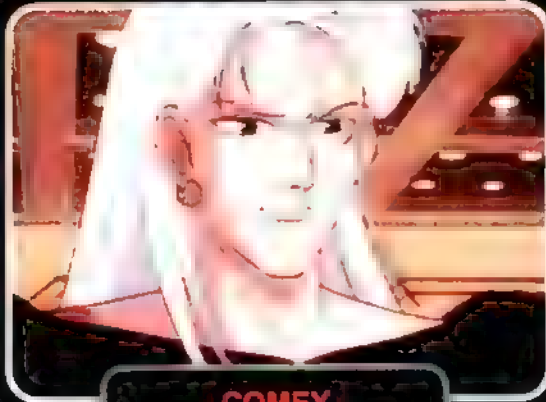
Baron Rojo. Pero el joven de la Rosa no esta solo en este juego. De no ser por Sally, su coequiper, probablemente nunca hubiese entrado en el torneo, pues el paladín de acero





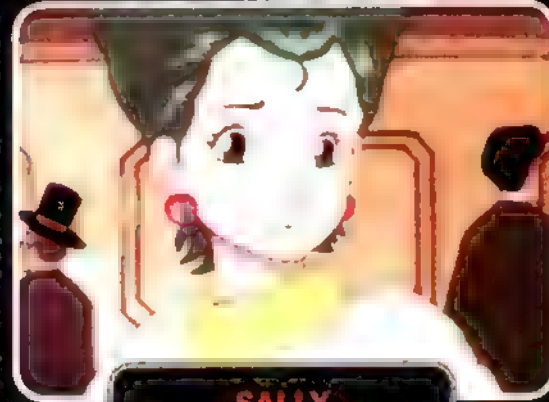
KEN DE LA ROSA

Este muchachito es el piloto del barón y un tremendo calentón, lo que pasa es que como todo el mundo sabe que es el campeón de las luchas roboteras, las minitas se le tiran encima y por mas que se lo quieran curtir, siempre cae Sally y le corta el polvo. Tiene unas chulas re grasas.



COMEY

No se entiende es si a este pibe lo llamaron así por que la tiene clarísima cocinando o por que se la re come (y?). Se la coma o no este flaco es poderosísimo, aparte de ser un luchador excelente (y a pesar de tener un olor a fritanga que tumba) Es el, el que cuando KEN se las ve jodidas le salva el pellejo porque es re Ninja.



SALLY

Vendría a ser algo así como la Bujías del team, es verdaderamente insoportable y, aunque tiene la misma vos que Lady Armanoid de Cobra y aya construido al Barón rojo, es un bagayito que anda atrás de Ken, pegando gritos y ganandose el odio masivo de los televidentes, poobre...

que maneja fue construido por ella (sin la ayuda de su malogrado padre).

Ken, Sally y Roby (la mascota robótica del team), recorren el mundo en un mega camión, esperando siempre la llamada telefónica del ente que organiza las luchas, que les avisa donde se llevará a cabo el próximo encuentro, dando al niño nipón, la posibilidad de conocer los lugares más trillados del planeta (las pirámides, Las Vegas, la Muralla China...) sin moverse de su lugar frente a la pantalla.

Hasta acá todo muy legal, nada novedoso.

Si buscan algo nuevo van por mal camino, porque lo que El Barón tiene para ofrecerles es entretenimiento puro en grandes cantidades. No esperen que su cerebro titubee durante los 20 minutos que dura cada capítulo.

Si quieren ver un par de robots diseñados de putísima madre luchando a troche y moche, condimentados con una animación excelente, la recomendación está hecha.

Pero el Martín Fierro de Oro de esta serie se lo llevan, sin duda, sus personajes, que se cagan a sartenazos y dicen forradas todo el tiempo, con el único fin de que el otakú disfrute.

Entre los protagonistas, aparte de los que ya nombramos, se encuentran:

El señor Fumano, que es un viejo todo mal dibujado que se parece a Bochini. Está encargado de la cobertura periodística de las luchas, pero como es hincha del Rojo (el Barón), siempre le tira datos a nuestro héroe como para ayudarlo a ganar.

También está Comey, que quiere llegar a la final con su super robot celeste con trenza, para probar fuerzas con Ken y ver así quien es el mejor de los dos (aunque sea obvio).

Un párrafo aparte merecen los malos, que aunque sean siempre los mismos, son poderosos. Todos ellos están regentados por un chabón que nunca da la cara, que se hace llamar Excelencia (Su) y jura que acabará con el Barón a cualquier precio. Para ello cuenta con la ayuda de Asimov, que la va de Barón Ashler pero que no le llega ni a los talones, aunque sus monstruos mecánicos son re poderosos y tienen forma de rana, murciélagos y todas cosas así, medias siomé. Claro que cuando este falla (siempre), le pide a su subordinada femenina, Marilyn, que se arme unos robots con muchas curvas que consiguen mas o menos los mismos resultados que su compañero. Por último, pero por eso menos importantes, está Freud (con este nombre nos tapó el agua), que cuando lo echaron de la UBA porque no tenía ni



una firma en la libreta, se puso a construir unos robots que tienen unas técnicas de combate re salames, y al final, la culpa de todo la tienen los padres.

La serie fue producida por la Tatsunoko durante el 93 con un total de 42 episodios (unitarios en su mayoría) que fueron emitidos en dos temporadas. Aca, en Argentina, podemos disfrutar de la primer época gracias al canal de cable Loco Motion.

SOFT DATA



DIRECCION
Satishi Hiriyama

CHARACTERES
Ryu Nuguchi
Satoshi Hiriyama
ROBOTICAL DESIGNS
Hajime Kamegaki
Takashi Yamamoto
Kenji Yamamoto

GUION

NULO

ANIMACION

GROSA

PERSONAJES

MASOMENOS

MECHAS

EXELENTE

TEMA DE OPENING

INCREIBLE !!

OTAKOMETRO

NIVEL DE SINCRONIZACION
65%

ES LO TUYO SI TE GUSTO: MAZINGER - CAMPEONES (POL-KA) Y ROBOT JOX

PUERTO PARALELO

Manga y anime:
dos caras de la
misma moneda?

Busca la respuesta en esta zona de interfase
entre dos universos creativos diferentes

por Cesar Pereyra

Outlaw Star es un manga de Takehito Itoh (?) cuya versión animada se vió en el horario de medianoche el año pasado en la tele de Japón. Mientras la serie finalizó en su capítulo 24, el manga sigue adelante, y ya va por el tercer tomo. Le echamos una ojeada y te contamos lo bueno y lo malo de cada uno.



SINCRONIZACIÓN
60%

ANIME



Mucho manga hace el nipón; hace manga del samurai, hace manga del robot y hasta hace manga del cocinero. De todos los estilos y para todos los gustos. Una verdadera industria dedicada al entretenimiento popular que ha dado al mundo grandes autores, y que también ha dado de comer a muchos grandes ladrones. En una zona intermedia entre aquellos que dibujan con los muñones y aquellos otros auténticos creadores (como pueden ser Katsushiro Otomo o Leiji Matsumoto), encontramos a nuestro invitado de hoy, Takehito Itoh, un bonito macanudo que viene sacándole punta al lápiz desde hace bastante rato, y que con su buen hacer ha conseguido meter un par de series con firma propia en la caja boba. El éxito le sonreía por primera vez en el '94, cuando su manga Lord of Lords Ryu Knight llegaba a las pantallas televisivas, con índices de audiencia suficientemente altos como para que seguidamente se procediera a la realización de una serie de OVAs, cuyo título fue Adeu's Legend. Hechas las presentaciones, y viendo que nuestro amigo no es ningún advenedizo desde aquí nos atrevemos a clasificar su obra como la de un eficiente profesional que maneja de forma efectiva los recursos gráficos y narrativos, consiguiendo que sus historietas resulten copadas y entretenidas, cosa que ha quedado más que bien.

SINCRONIZACIÓN
85%

MANGA



STARSHIP TROOPERS

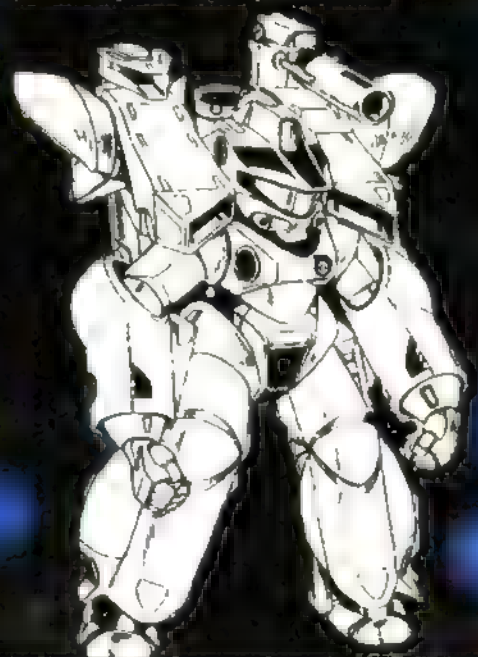
Allá por el 88 los empresarios de la Bandai pensaron: si al amigo americano Robert Heinlein le fue bien con su novela *Starship Troopers* le fue le bien a nosotros nos va a ir mejor !, pero la verdad se quisieron matar, por que a pesar de la fidelidad que tuvieron para con la historia original, les fue re mal y se tuvieron que meter los ocho capítulos que hicieron en el orto.

Resulta que en el futuro la Tierra se ve amenazada (para variar) por una raza de alienígenas, esta vez mocosos y no cascarudos, muy malvados y muy mal dibujados. Es por eso que la federación terrestre anda reclutando borregos universitarios para mandarlos al campo de combate y que los hagan percha. Johnny Rico es un rubiecito del Buenos Aires Education Center que esta tímida e inocentemente enamorado de la atorranta del curso Carmencita Ibañez, que siempre lo deja de garpe.

En el baile de graduación andaban todos re pasados y los más pijos se las tomaron para villa cariño para garchar en el asiento de atrás del coche (Carmencita la paso teta !!), mientras que Johnny se clavó con el trolazo del amigo y aparte de hablar de animé toda la noche se enteró que su amada se había alistado a las fuerzas de la federación y que nunca mas la volvería a ver a no ser que el también se reclute. Como el pibe era un mamarulo fue a pedirle a los viejos que le dieran el permiso y lo sacaron cagando, pero como el amor es mas fuerte, se anoto igual sin que la mamá se entere (de todas formas cuando supo que el salame del hijo se metió de milico lo cago a bifes).

Pero a nuestro adiposo héroe no solo esto le salió mal ; a Carmencita la mandaron a pilotear naves y a el a la infantería con un pelotón de monos hambrientos de rubiecitos bonitos !!

El entrenamiento está a cargo de un wa-tusis que es muy rudo y los caga a palos cada vez que manejan mal sus power suits



unos super robots

Todos gordos fueron hechos para pelear con los invasores.

Con el tiempo todos los mocosos se vuelven mega, menos Rico que sigue sin cazar una chica quedándose en el nabo de pelotón.

Mientras a Johnny todos lo tienen de hijo, en Buenos Aires hubo un ataque invasor que borra a la ciudad del mapa, entre los millares de muertos estaba María (la del barrio), la vieja de rico !

Cuando este se entera, tilda para el carajo y empieza a manejar para el orto su super-robot, pero después se pone las pilas porque anda sediento de venganza.

Tras entrenar en la Luna con los power suits, llegó el momento de enviar a los pibes a su primera misión: una base de la federación parece haber sido atacada y el pelotón de Rico debe ir a ver que pasó.

A partir de acá comienza la acción, los aliens andan re sacados y nuestros muchachos están dispuestos a dar lo que sea por su planeta.

Un dato mas que curioso es que los diseños mecánicos corrieron por cuenta de el Estudio Nue (Macross) y que mantienen un parecido asombroso con los que, el mismo estudio diseñaría un año después para la serie de tv *Vifam* (casualmente, otro fracaso de taquilla)

Resumiendo: para los fanáticos de la película de Paul Verhoeven esta adaptación les va a parecer un mega embole y para los otakus que les guste el animé de gordos chotos mal dibujados este será su favorito

Comparación con la película Verhoeven

En 1987 se estrenó la película de acción real *Invasión* (dirigida por Paul "Robocop" Verhoeven) que se basó en la novela de Heinlein

En la peli, Johnny Rico es un winner y todas mueren por el, mientras que en el animé es un fracasado nato y no se levanta ni a la mañana.

Los bichos del film son re poderosos, mientras que los ponjas parecen dibujados por el mismísimo Go Nagai.

La que hace de Carmencita en la peli es mega yegua y en el anime es la gorda paloma y aparte no existe Dazzy Flores.

La película es buena y el animé no.



Nada que ver en Monte Caseros



Camencita, 100 % carne Argentina



¿ Que hora será ?



El enemigo del espacio !!!

OTAKOMETRO

NIVEL DE SINCRONIZACION
60%

GUIÓN
ROBADO
ANIMACION
COPADA
PERSONAJES
GORDOS FEOS
MECHAS
GROSOS
OPENIG
EL PEOR

El mas completo cantionero manga de la mano de:



VOLUMEN 5

HEIDI

Abuelito dime tu
que sonidos son
los que oigo yo
abuelito dime tu
por que yo en la
nube voy

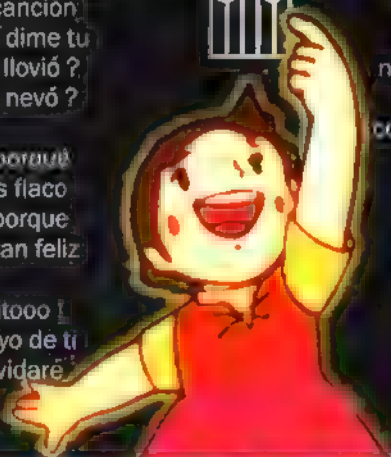
dime porque
huele el aire así
dime por que
yo soy tan feliz

abuelitooo !
Nunca yo de ti
me alejare

abuelito dime tu
lo que dice el viento
en su canción
abuelito dime tu
porque llovió ?
Porque nevó ?

Dime porque
tu eres flaco
dime porque
yo soy tan feliz

abuelitooo !
Nunca yo de ti
me olvidare



LA MAQUINA DEL TIEMPO

Todos quieren irse
con la maquina,
volverán hacia atrás
y poder ver todo
lo que sucedió

en la maquina del tiempo

todos quieren saber
lo que aconteció
ya sabrán la verdad
cuantas aventuras
se recordaran

con la maquina del tiempo

y si llegas al pasado
podrás comprobar,
revivir, lo que as leído
y cuando ya vuelvas
nos vas contar, lo que fue

con la maquina del tiempo

(Repite)

Cotorrin ! Cotorrin !!
Donde estas
Cotorrin !!

PUESTO Nº1

TURBO LOVA ROBO

Por cientificos fui creado
para combatir por siempre al mal
pero conocí a la chica de al lado
y mande todo a cagar

Me pasaban cosas raras
al momento de pelear
sentia que mariposas volaban
en mi corazón de metal

me fajaban como a un pibe
olvidaba mis misiones
quería llevarla al cine
y al parque de diversiones

Robot turbo lova
Robot turbo lover

malignos monstruos han matado
sin que nadie los derrote
y yo en mi hangar tirado
escuchando lentos de europe

Robot turbo lova
Robot turbo lover

lideres de todo el mundo
me ordenaron una mañana
lucha... Robot pelotudo !!!
No sabes que es lesbiana

plutonio estoy llorando
sabiendo que mia no seras
mis penas ahogare escabiando
ocho latas de bardahl

humana te he olvidado
y espero que no se note
que ahora estoy enamorado
de un hombre de grueso bigote..

El Ran-King lo armas vos

Si no te gusta la musica de verdad, sos un
adicto a la pop nipón, si en el cole te dicen
que sos la reina del Karaoke o simplemente
querés votar tu tema favorito, mandarnos la
letra o dedícale una oda al héroe de tu OVA
escribì a nuestra redacción que te podés
ganar un guitarrón cantones acustico
firmado por los hermanos #1 de oriente !!!



LA ROBOCOLA

Recorriendo las desquerías niponas mas prestigiosas nos llenamos los bolsillos de nuestros sobretodos anti alarma con el mejor material que se puedan imaginar

COWBOY BEBOP - NO DISC

En esta oportunidad nos encontramos ante una verdadera rareza. ¿Por que? Por empezar, si estas buscando melodías pop cantadas por minitas fuleras o temas de Miyazaki para la hora de la siesta te vas a querer matar porque en este disco no hay nada de eso.

La encargada de la dirección musical de esta serie es la (ahora) popularísima Yoko Kanno (Brenpawa, Macross Plus...) que una vez mas hizo una labor excelente, pues a parte de dotar a cada escena del acompañamiento preciso. El disco entero se sostiene por si mismo entre ritmos de jazz (bebop, acota Andrés) baladas onda far west de aguardentosas damas, blues y un temita chokuzoka doki doki (yapapa yapapa).

En fin este es el long play obligado para el que se precie de ser un otaku kool.



BUBBLEGUM CRISIS - VOL.1

¡¡Sí señor!! Si a tus discos de Spagna o Sabrina se les borraron los surcos, esta es tu oportunidad de "engrasar" tu compactera. En este caso con las mas variadas melodías que nuestras heroínas cyber punks por excelencia, las Gordas Sonoda, aportaron a la historia de la música mersa. En este compacto nos encontramos con temas que, sin duda, fueron banda sonora obligada de los otakus del primer impacto, perfectas piezas de sencillo pop, pop melódico y power pop. Hurricane Tonight, Mad Machine, Mr. Dandy, Soldier Galls, entre otros, son temas poderosísimos que suenan a ochentas a más no poder. Pero atenti porque aunque en este caso comentemos el volumen 1, se puede conseguir una edición (mas cara) donde vienen las dos partes juntas de esta maquina de hits nipona.

GALAXY EXPRESS 999 - M.S.C. #1

Este es un grandes éxitos de Galaxy Express, en el que encontramos los temas cantados que se hicieron para las primeras tres temporadas de la serie y para las películas del 79 y 81.

A lo largo de los 17 tracks que posee nos visitaran unos ponjas onda camilo sexto que con sus voces y acompañamientos orquestales tratarán de seducir a nuestras madres.

Se destacan el tema de opening del 79 y los temas en ingles a cargo Mary McGregor y la Sinfónica de Los Angeles.

Esta Joyita pertenece a la línea de las Memorial Song Collection (donde podemos encontrar soundtracks de muchos clásicos) de la disquera nipona SM.

Estén atentos porque, si bien la música de animé temas que, sin duda, fueron banda sonora obligada de los otakus del primer impacto. no se consigue en Musimundo, esta es una pieza difícil y valiosa para fanáticos del Matsu



LA REPIISA

DE MAQUETROLO



El canto de la Valkyrias (de plástico)

A modo de introducción, las Valkyrias (o más bien Walkyrias) eran unas mujeres mitológicas, que volando y cantando sobre el campo de batalla, decidían cuáles guerreros morirían y serían llevados por ellas al paraíso vikingo.

También era el nombre de un bombardero nuclear hipersónico norteamericano (XB-70) que nunca pasó de ser un prototipo (de ahí la X), y de cuyo diseño Shoji Kawamori se enamoró.

A principios de los ochenta Shoji Kawamori diseñó un mecha transformable para una nueva serie de animé.

Macross. La máquina en cuestión podía transformarse desde la configuración de avión (**Fighter**), en otra intermedia (**Gerwalk**, un avión con brazos y piernas), y por último en un robot (**soldier** o **Battroid**). El modo "avión" se parecía notablemente al **F-14 Tomcat** (figura 1) que por aquel entonces era lo más en aviones de combate.

F-14 TOMCAT
LENGTH 18.66m
MAX. TOGW 33.1t

Kawamori llamó a su nueva creación **VF-1 (Variable Fighter - 1) Valkyria**, en honor al malogrado bombardero.

El resultado final resultó ser uno de los más interesantes del género, marcando una tendencia hacia el "realismo" (?) en el diseño de mechas. Las secuencias de transformación que se pueden ver en la serie de TV (**Superdimensional Fortress Macross**) o en la película (**Macross: Do you remember love?**) son precisas en detalle y todo encaja en su lugar, a diferencia de lo que ocurría con los **Transformers** que nunca sabían donde meterse el trailer.

En occidente las Valkyrias fueron conocidas como **Veritechs** a partir de la adaptación **Made in USA** de **Macross**, o sea la primera parte o generación de **Robotech**.

Los modelos

En Japón cada manga, película o animé que tenga, aunque más no sea, unos segundos de gloria produce merchandising a lo loco, y si tiene un éxito espectacular como el caso de **Macross**, la cosa

rivaliza hasta con **Star Wars**.

Los modelos a escala son una obsesión japonesa milenaria, y si en la serie en cuestión hay algún mecha los tipos los reproducen en todas las escalas, en plástico inyectado, vinilo, resina, metal, madera, miga de pan, papel de arroz, etc. Los modelos de **Macross** son legión; todos (o casi todos) los robots, naves espaciales, personajes, etc., fueron reproducidos a escala alguna vez.

Aunque la serie data de 1982, fueron varias las reediciones de estos modelos, principalmente cada vez que en Japón se reponía la serie en la TV. La última gran reedición, la mayor hasta el momento, ocurrió en 1997, al cum-

plirse el 15 aniversario de la serie.

Pese a que ya pasaron dos años, todavía se pueden conseguir algunos ejemplares en diferentes escalas, calidades, variantes, modo variable o fijo, etc.

Dos fabricantes japoneses de modelos en plástico explotaron la veta del 15 aniversario, reeditando sus propios modelos o los de otras marcas: **Arii** y **Bandai**.

No se hicieron nuevas matrices ni nuevos modelos, por lo que la tecnología utilizada para fabricarlos es la de los ochenta, y esto se nota en muchos de ellos.

VF-1 VALKIRYE
LENGTH 14.23m
MAX TOGW 18.5t

Arii

Los kits más populares, ya que llegaron a estas tierras hace rato en grandes cantidades y a un precio relativamente bajo, son los producidos por la firma **Arii**; las Valkyrias vienen en dos escalas: 1/100 y 1/170.

Nos vamos a concentrar en los de escala 1/100 por ser los de mayor tamaño. No son transformables existiendo en formato avión, Gerwalk o Battroid y en versión Super Valkyria. La calidad deja mucho que desear. El plástico es berreta, el moldeado de las piezas más que primitivo y las calcas al agua son medio simples e indefinidas. Las figuras de tapa y laterales (box art) de la caja son excelentes, una obra de arte. De las tres variantes básicas, el modo avión es el más rescatable en cuanto a forma, aunque la escala no parece del todo correcta. El modo Gerwalk usa partes del avión y en ese caso conserva la calidad del mismo, aunque los brazos y manos son un tanto desproporcionados, resultando demasiado grandes, casi una caricatura. La versión Battroid el resultado es un robot medio el

gordo y que difícilmente se parece al dibujo de la tapa. Hay una gran cantidad de detalles mal hechos, tales como la forma del cono de radar, los hombros, la parte de atrás de las rodillas, las manos (muñones...), etc. Parece como si los que diseñaron el modelo original nunca hubiesen visto la serie o bien vieron la presentación amenizándola con mucho sake. Si al menos hubiesen mirado la caja!! Con mucho trabajo se puede arreglar y conseguir un VF-1 aceptable. Por otro lado si uno quiere determinadas versiones de Valkyria en esta escala (ej., el Super VF-1A que Max o Hikaru usan al principio de la película) no queda otra que recurrir a esta marca y a mucha paciencia, lija, plástico y masilla. En la última reedición de estos kits se incluyen figuras en plástico de los personajes principales, lo cual los hace más interesantes para los coleccionistas. Lo mejor de Aii: precio, variedad de versiones, simplicidad, box art y disponibilidad. Lo peor: falta de fidelidad, error en la escala y calcas mediocres.

Bandai

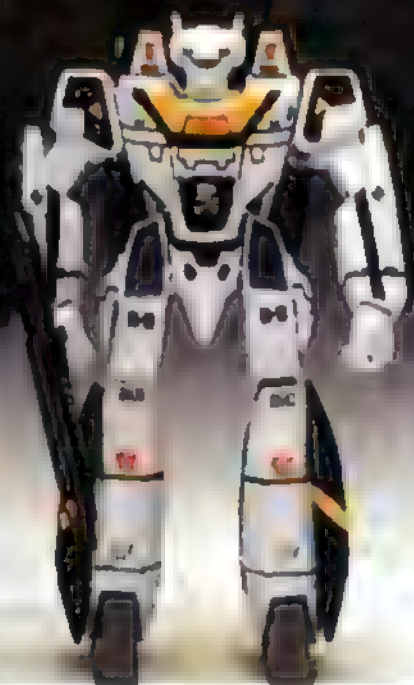
Si lo que se quiere conseguir es una buena reproducción del VF-1 en plástico, sin matarse rehaciendo piezas, hay que recurrir a los kits de la marca Bandai. De esta marca hay modelos variables y no variables en escala 1/100 y 1/72. El defecto de los modelos variables es justamente ese, que sean variables. Debido a este requerimiento los que diseñaron estos modelos debieron hacer algunas concesiones a la fidelidad de algunos detalles. Desde el punto de vista de la ingeniería del kit, y teniendo en cuenta su antigüedad, son una joya que incluye piezas de plástico, metal, de vinilo y goma.

De los modelos no variables se destaca el VF-1S Super Valkyria

(modo Battroid) en escala 1/100. Es entre los modelos de plástico inyectado, por lejos, el que mejor reproduce el aspecto del mecha en cuestión. Se lo puede conseguir en dos terminaciones diferentes: plástico blanco o plástico metalizado. La última terminación es mucho más cara que la otra y, desde mi punto de vista, más fea. Es imposible arreglar cualquier defecto del plástico sin arruinar la terminación metálica de la superficie, las uniones entre las diferentes piezas quedan muy a la vista, etc. En caso de contar con esta versión, y concordar conmigo en que es fea, se puede eliminar el recubrimiento metálico sumergiendo el kit en vinagre todo un día.

También de Bandai se consiguen kits no variables en 1/72 en los modos Battroid y avión versión Super Valkyria. Este último kit, muy completo, incluye la posibilidad de realizarlo en modo Gerwalk, pero resignando las piezas de "Super Valkyria". La forma del cono del radar no es correcta, y esto puede ser medio complicado de corregir. Las calcas en todos los modelos de Bandai son al agua y de calidad excelente y para más de una versión, aunque no vienen instrucciones de dónde colocarlas.

Espero que este resumen apretado les sirva a la hora de elegir la Valkyria que nos llevaremos a nuestro paraíso de plástico.



Diversos modelos de Aii, para que vean como nunca les quedarán.



PABLO CASTRO





PUNTO REFLEX

RAN@YAHOO.COM - ALSINA 1981 PB B (1090)

Antes que nada me gustaría, me permitan presentarme (aunque muchos ya me conocerán). Soy el Jefe Amamori, y aparte de responder el correo de los lectores de esta pintoresca publicación (siendo que nunca la leo), ocupo la mayor parte de mi tiempo en la crianza de mi sobrino: el valeroso Ajime y en la observación atenta del Inmenso espacio sideral, tarea que realizo en el observatorio astronómico del monte Fujima, donde soy la máxima autoridad. Además soy el orgulloso descubridor del planeta que en septiembre de este mismo año colisionará con la Tierra, el Planeta Amamori.

En este momento me encuentro escribiendo estas palabras en mi querida Olivetti, la cual compre con mi primer aguinaldo gracias a la gestión del Gral. Juan Domingo Peron y mi querido amigo el Dr Kijano. En esa época yo trabajaba en un puesto de diarios en la estación de Fudokawa (dos después de Migueletes) pero, creo, no es el momento de contarles todas estas cosas y sin mas preámbulos pasare a contestar las cartas que han llegado a la redacción.

Gente de ran:

Les escribo para contarles mi sueño erótico: resulta que estaba en mi cama y aparecían de la nada Mokona y la ardillita de Virtua Fighter, de la que nunca supe bien el nombre y...eh?... Oh perdon, me equivoque de correo, sorry. Esto es Ran y aca se habla seriamente, seriamente pero en joda, y eso es lo bueno de esta revista. Ya desde el arranque el editorial es una declaración de principios al cual adhiero totalmente y los aliento a difundir las obras que verdaderamente valen la pena y no la ultima compra del Maglc. Y esta postura, aunque poco comercial, funciona, porque de leer la revista me dieron ganas de ver Cowboy Bebop y Rurouni Kenshin (nota redocumentada, los felicito). Pero lo que mas me gusta de las notas: que a mi entender son completas en su contenido, es el humor que vuelcan en ellas con su particular forma de hablar (o escribir) que me hace cagar de risa. Chin pum (oops, se me escapó). Bueno para ir cerrando el Robot Argentino Nipón es una masa y pasa todos los tests de calidad excepto el número de paginas, (y no escriban atras de los posters, che!!). Ok los dejo laburar y hasta la próxima Ran, yo vuelvo con mi sueño erótico... entonces estaba ahí con la ardillita esa... como carejo se llamaba?.....

PD: quien es Mamoru Oshi?

ANDRES W.

Joven W:

Antes que nada debo reconocerme absolutamente halagado por los calificativos que utiliza usted al referirse a esta publicación, de la que, quiera o no, soy parte. Además me resulta muy interesante lo de sus sueños eróticos pues, sin ir mas lejos, yo mismo, esta noche soñé que tenía un affaire con la ara. Pinky Satragno en los pasillos de la municipalidad de la Matanza. En cuanto a su queja de que la parte trasera del poster venia impresa, los directivos de Ran lo han solucionado poniendo impactantes informes top seller en la paginas centrales. Mamoru Oshi, si le interesa saber, es el hermano menor de un compañero mio de la colimba, Arturo Oshi. Aun recuerdo cuando a

Mamoru lo llevamos a debutar sexualmente para su cumpleaños numero 13, claro que de eso pasó ya mucho tiempo y hace poco me enteré que el Joven Mamoru ocupaba su tiempo como director de dibujos animados, en su curricula se encuentran las afamadas Patiabor y Ghost in the shell.

Si mas lo saludo y paso a responder la siguiente carta.

Esta pertenece a Noriko Ponzolo de Kanazawa (capital de Ishikawa), una ciudad costera al norte de Tokio. Esta jovencita tiene 9 años y sabe muy bien el idioma castellano por que, me cuenta que su padre es oriundo de la provincia de Salta y que tubo el agrado de conocer este magazin, pues vino a nuestro país a visitar a sus abuelos. Cuenta también que le gusta mucho la comida argentina, que no alla olor a pescado y la novela de Natalia Oreiro. Aunque lamenta el echo de que no va a terminar de verla por que en Junio regresa a su país natal. Tambien pide que, de ser posible, salga su dirección para entablar un ameno contacto con niños de todo el mundo; lamentablemente, extravié su sobre y no podré cumplir su pedido, le pido disculpas Y espero no haber lastimado de esta forma su corazón infantil.



Noriko: nuestra amiguita Saltona/Hikawese con su revista favorita

EL MEGA CONCURSO RAN

Juntos por un Matsumoto!

Si, amado amante lector, como bien leyeron allá arriba esta es la parte donde tiramos la casa por la ventana, a decir verdad lo que tiramos por la ventana es el negocio de Paté ya que nosotros no regalamos nada (por que andamos en banca rota).

Para participar, lo único que tenes que hacer es escribirnos aca, a nuestros estudios centrales pidiendo que traigamos a la argentina a nuestro mangaka favorito, el grande, el inolvidable, el... el... el mas power: Leiji Matsumoto.

Andamos buscando firmas para traerlo, pero claro, si nadie adiere a nuestra causa lo máxima que vamos a conseguir es traerlo a las termas de Río Hondo pa' que se le cure el reuma.

así que ya saben que tienen que hacer si se quieren ganar un fantástico premio de Kame House (conocido centro de servicios íntimos para el Otaku)

Pueden mandar carta a: Alsina 1981 pb. B (1090) Cap. Fed.

O un e-mail (el himen también)

Ran magazine@yahoo.com

o pasar por Kame House:

Olazabal 2358 (y Cabildo)

El premio va a ser mio, me oiste petiso trolol!

Ademas les avisamos que en Septiembre se viene la entrega de premios Ran a las personalidades mas importantes relacionadas con el manga & anime en nuestro país, tambien pueden votar a su favorito, todas las selebridades otakus tienen chance, desde Eduardo Delapuenta a Maru Carril.

Voten!



Como nos sobraba este espacio de paginas siempre pensamos en nuestros lectores maduros decidimos obsequiarles estas fortios del mundo de la vieja la una galatia (yamato) en panos menores para que se toquen eliganso!

KEY WORDS

No. No se trata de una sección dedicada a los teclados, si no de una pequeña listita de palabras claves para que no te ídem leyendo nuestra ahora amena publicación. Desde esta innecesaria sección te convocamos además a que compartas nuestros escasos conocimientos de nihongó enviandonos las que vos sepas para incluirlas en la lista. Otro probable nombre para esta sección era GLOSARIO, pero como nadie nos supo decir que carajo significaba, preferimos no caer en lugar común(?). Banzai!

MANGA: Importantísima industria gráfica nipona, que permite comer arroz en todas sus variedades a miles de imprenteros sudorosos. La utilidad de este género de entretenimiento popular (las historietas, para entendernos) consiste en distraer a la gente mientras viaja en el tren rumbo a la gris monotonía laboral. Gracias a él autores como Tezuka, Otomo o Toriyama pudieron contratar ayudantes y dedicarse a mirar la tele todo el día.

ANIMÉ: Técnica que consiste en proyectar varios dibujos uno atrás de otro creando una sensación de movimiento, aunque sea de los labios. Sus principales características consisten en descomponer una escena en varios planos o tomas diferentes, lo cual nos permite a nosotros no confundirnos con los dibujitos de la señora Hanna-Barbera, y a ellos ahorrar cuadros. En las escenas de acción, el fondo generalmente desaparece para ser suplantado por líneas cinéticas que se mueven a contramano del personaje. Ojos grandes y pelos parados son también signos inconfundibles del fantástico nipón animado. Este puede consumirse en sus tres exquisitos sabores: Películas para cine, series de tele y las exquisitas O.V.A.'s que son pensadas directamente para los videoclubes.

OTAKU: personas como nosotros cuya existencia sería un bajón si no existieran el manga y el animé. Su escasa actividad mental se alimenta de estas notables expresiones culturales orientales, imposibilitándole otras actividades tales como trabajar, bañarse o tener novia.

CHOKUZOKA: Palabra de dudoso origen que designa al Robot Gigante, y más específicamente al robot setentero, generalmente redondeado, de cintura ancha y mal dibujado. Puede lanzar extremidades de su cuerpo en contra de su adversario, que usualmente responde haciendo algo aún más ridículo. Los chokuzokas son liberales y democráticos, es decir que pueden ser manejados por niños o adultos, gordos o flacos, varones, mujeres y/o travestis sin distinción. El autor que más a ahondado(?) en esta temática es Go Nagai, creador del famoso Mazinger.

MECHAN: esta palabra que poco a poco esta quedando en el olvido (quizás por la aparición de chokuzoka) fue una de las mas populares en las épocas que el otaku bonaerense se reunía con sus pares en el Parque Rivadavia. Hace alusión a la mecánica, es decir coches helicópteros y por supuesto al robot. En el área de la creación de los mismos nos encontramos con tipos como Shoji "Macross" Kawamori, Mamoru "Five star" Nagano que entre tantos otros se convirtieron en los amos y señores del robot moderno.

OKAMA: Según nuestro benemérito profesor de japonés, el sensei Akira, en su tierra natal "no ser mal visto compartir catrera con señor de pelo en pecho y de mear en pared", persona esta que recibe el honroso calificativo de Okama, el que te la mama.

SHOJO: En japonés, minita (no confundir con Okama, porque shojo no te la mama). **MANGA:** género de comic especialmente pensado (?) por y para minitas y Okamas. Por la misma razón no se entiende. Se caracteriza por estar protagonizado por lánguidos adolescentes que se apretan por los rincones, no dan bola a las chicas y por lo general son estrellas de rock o de fútbol. Como el Diego pero más flaquitos.

SHONEN: Señorito de pantaloncitos cortos e incipiente bigote

JARDIN JAPONES: Conocido y ordenadito paseo de Palermo al que el otaku lleva a la minita de turno (bah, la única) para realizar las actividades más alejadas de la procreación que se puedan imaginar, tales como sacarse fotos, hablar del CBC y otros temas (in)conexos. He aquí un listado de los temas a los cuales el joven aspirante a amigo especial no debe tocar: manga y animé, leer la Ran, acné, moda masculina, amigos u ex-novios.



E aquí un shonen okama gentileza de la factoría clamp para el publico shojo



Si señores es el, el Sandro de los Chocuzokas el amigo de todos los niños, Mazinger z

Pero es probable que después de leer esta suerte de diccionario se encuentren mas confundidos que antes así que ante cualquier pregunta, no duden en escribirnos, que (ahora que somos re machudos) aclararemos gustosamente todas sus nebulosas.

NOS SARANDEAMOS LA PITULA CON: **U-JIN BRAND**

Para aquellos que suelen ver animés y mangas hentai o triple X, el nombre de U-Jin es más que conocido. Su trabajo en **ANGEL** le valió un reconocimiento como uno de los mejores artistas dentro del rubro erótico aunque, todo hay que decirlo, este apartado nunca se destacó por contar con personalidades demasiado talentosas. U-Jin desembarcó en Estados Unidos y Europa a principios de los '90 con un material de fuerte contenido sexual pero alejado de la temática de "tetas y tentáculos" que era lo que más vendía por aquellos años y cuyo representante más inmerecidamente conocido fue "Urotsukidoji". Lo de este dibujante no son los demonios violadores ni los monstruos con tentáculos erectiles, lo de él son las colegialas con uniforme. O mejor dicho: las fantasías sexuales del japonés clase media.

En este video, ya conocido hace algún tiempo gracias a la edición de Manga Anime, U-Jin aborda un par de fantasmas sexuales que uno intuye que deben ser bastante comunes en la sociedad japonesa. Junto con las conocidas colegialas vestidas con uniforme de marinerito, caras de nenas y sexos a más de 100° centígrados, U-Jin pone a empleadas de corporaciones comerciales, cantantes "Idoru" (la típica cantante adolescente japo), fanáticos



Aparte de empañar largavistas, el tipo anda comprando uniformes usados que guarden el olor de sus antiguas dueñas y llevándose a la cama a cuanta cantante le haga un encargo. Sin embargo, está enamorado de una de las chicas del colegio de al lado, Akiyo, que le hace recordar mucho a su primer novia. Su conflicto surge cuando Akiyo abandona el colegio y el trata de recuperarla tratando de poner en claro si lo que lo impulsa a buscarla son sus sentimientos o sus hormonas.

El segundo segmento tiene el increíble título de "Cuando Una Chica Virgen Ataca a Un Hombre" y presenta a un personaje que debe ser la encarnación de las aspiraciones de muchos japoneses. Toyama, director de una corporación, tiene a todas la mujer muertas por él porque es elegante y tan inteligente que hasta los ministros lo consultan. Pero en su empresa no todo el mundo es feliz. Sachiko está desesperada porque su prometido se ha ido con una chica que se promociona como virgen, y ella está decidida a demostrar que no sólo la desfloraron hace un tiempo sino que además es una mega atorranta. Para eso, contrata los servicios de un sujeto que se va a encargar de acostarse con la supuesta virgen y que no es otro que Toyama en su personalidad secreta y que cobra sus servicios en video-juegos descatalogados y difíciles de conseguir.

Los protagonistas de Toyama y Sakurako, su secretaria, vuelven a darse en la tercera historia

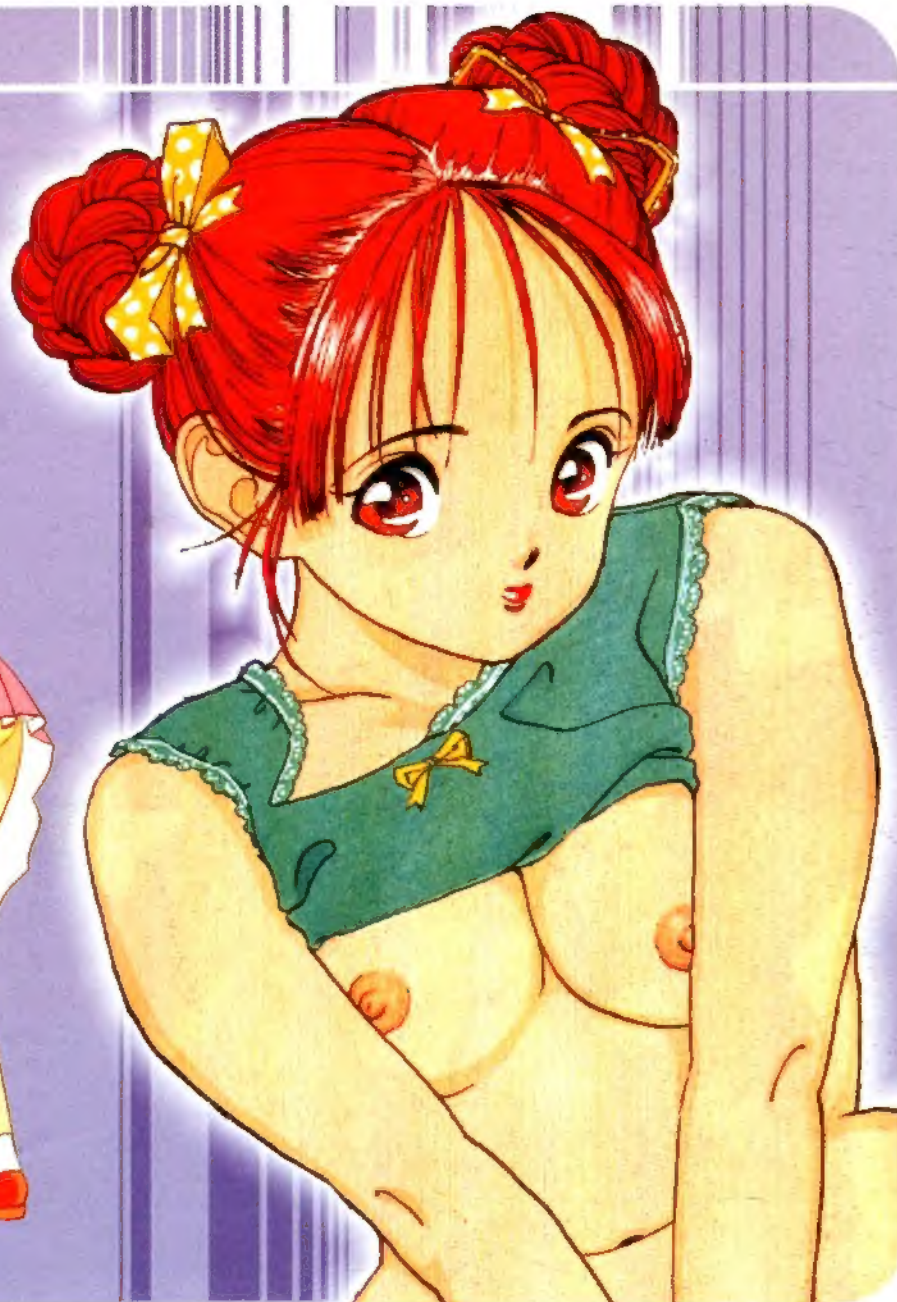


de los juegos de pc y demás integrantes de una fauna bastante conocida.

BRAND... consta de tres historias que, salvo la primera de ellas, tiene títulos que dejan poco espacio para la imaginación. La cinta abre con "Amida Boy", y está protagonizada por Kazama, un compositor de música para cantantes pop que vive en un departamento con vista al campo de deportes de una escuela de chicas.

que repite título revelador "Cuando la Recepcionista Se Le Insinúa A Su Jefe". Aquí Tomoko, la hija de uno de los capos de la empresa, está obsesionada con Iwata, torpe asalariado que no tiene mas atractivo que su aguante ante las investidas vaginales de la chirusa. Pero Iwata, a pesar de estar hasta las manos con Kyoko, la recepcionista del título no puede hacer nada porque es chantajeado por Tomoko que buscará la forma de perjudicarlos a ambos si la abandona. Nuevamente aparece el otro yo de Toyama que pondrá orden en la corporación y obtendrá el juego para pc correspondiente. En realidad, en U - JIN BRAND hay muy poco de los dibujos que hicieron conocido a este artista. Tampoco hay demasiado sexo, ni las escenas explícitas que en los mangas aparecían con todo su esplendor de fluidos corporales desbordando las páginas. Si te sigue gustando más el sexo en anime que el de verdad, siempre es una opción. Aunque U-Jin sabe hacer cosas mucho mejores.

Marco Romero



Sincronizate con el Robot!..

Porque el mes que viene, se las trae...

GASARAKI SOLDADOS TACTICOS +
DANZAS ORIENTALES, TE INVITAMOS A DESCUBRIR LO MAS NUEVO

Galaxy Express NOS PEGAMOS UN VIAJE LARGUISIMO
Y TE CONTAMOS TODO SOBRE EL CLASICO DE LEYJI MATSUMOTO

SUPER LASSER UN INFORME ESPECIAL PARA
NOSTALGICOS, 64 K DE PODER ROBOTICO CONTRA EL MAL

BRAIN POWERD LA SERIE QUE SE ATREVE
A HACERLE EL AGUANTE A EVANGELION. ¡¡ME HIRVE LA CABEZA!!

GUNDAM PLATOON LA SERIE QUE TRAJO DEVUELTA
LA COHERENCIA LA SAGA MAS IMPORTANTE DE TODOS LOS TIEMPOS

RAN #18
ROBOT ARGENTINO NIPON

Y muchi más

EL PROXIMO MES EN TU KIOSCO O COMIQUERIA AMIGA



ガサラキ

CLUB DEL COMIC



Av. Santa Fe 2014

Lavalle 617

Av. Corrientes 1620

Tei: 4823-6556

Tel: 4322-2088

Tel: 4373-8467

Ventas al interior y por internet

WWW.CLUBDELCOMIC.COM.AR

Si creciste admirando a estos personajes,
si para vos estas series van a ser siempre
las mejores del mundo, acordate.

Todos los días, Uniseries

Uniseries

Un capítulo de tu vida

